ΤΕΥΧΟΣ 132 ΜΑΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

AMIGA

ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ... ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ

PC DISK VERSION

adidas power soccer











ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ

GAMES

Ο,ΤΙ ΠΙΟ "ΕΚΡΗΚΤΙΚΟ" ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ!

SPYCRAFT THE GREAT GAME

ΘΕΜΑ

TOY STORY

ΟΤΑΝ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΝΟΥΝ ΤΕΧΝΗ!



ΑΚΟΜΗ

- HINTS'N'TIPS
- CONSOLE MARKET
- SURFING THE NET
- PUBLIC DOMAIN
- RPGs
- TERRA INFORMATICA

132

ΜΑΪΟΣ 1996

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Βασιλάκης, Γιώργος Κουρκουτάς, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης, Παναγιώτης Ανδρεάδης, Δημήτρης Μυλωνάκης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Κώστας Βασιλείου, Χριστίνα Δίγκα
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ & ΥΙΟΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



TOY STORY

ΠΩΛΕΙΤΑΙ







GAMES



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ



ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

90 **Φτιάξτε τις δικές σας ελληνικές γραμματοσειρές ακολουθώντας τις συμβουλές μας.**

Η δισκέτα του Pixel

106 **Περισσότερες πληροφορίες για τα περιεχόμενα της δισκέτας, αλλά και τον τρόπο εγκατάστασης, μπορείτε να βρείτε στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού.**



ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΥΤΙ

CYBER2 BOX ®

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

Go CompuLink

- @ στείλτε ή λάβετε τα μηνύματά σας γρήγορα, οικονομικά και με απόλυτη ασφάλεια (e-mail)
- @ ανταλλάξτε αρχεία κάθε μορφής (binary mail)
- @ "συναναστραφείτε" on-line με άλλους χρήστες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων (party line, chat, electronic conferences)
- @ κάντε τις αγορές σας μέσα σε λίγα λεπτά (τηλεαγορά)
- @ "κατεβάστε" προγράμματα στον υπολογιστή σας χωρίς κόστος
- @ επικοινωνήστε άμεσα, με αστική τηλεφωνική χρέωση, με τους περιφερειακούς κόμβους του Δικτύου CompuLink που λειτουργούν σε πολλές πόλεις της Ελλάδας

Go Internet

- @ εξερευνήστε τις χιλιάδες πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας που σας δίνει το Internet σε ελάχιστο χρόνο και με αστική τηλεφωνική χρέωση
- @ αποκτήστε τη διεθνή ηλεκτρονική ταυτότητά σας
- @ "συζητήστε" με χρήστες του Internet από όλα τα σημεία της γης (IRC)
- @ αποκτήστε διεθνή ταχυδρομική θυρίδα για συλλογή πληροφοριών και αποστολή ή λήψη μηνυμάτων, αρχείων κ.λπ. (e-mail, mailing lists)
- @ "επισκεφθείτε" χιλιάδες sites του Internet και "κατεβάστε" αρχεία δεδομένων χωρίς κόστος (FTP)
- @ με ένα "κλικ" του ποντικιού σας ανακαλύψτε την απέραντη ανθρώπινη γνώση που βρίσκεται συσσωρευμένη στο γραφικό περιβάλλον του World Wide Web (WWW)



SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ και ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- > **Αμεση on-line σύνδεση**
- > **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 3 μήνες
- > **Απεριόριστη χρονική πρόσβαση** (24 ώρες την ημέρα)
- > **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- > Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA**
- > Το **βιβλίο-οδηγό** των εκδόσεων Anubis "Εισαγωγή στο Internet"
- > Την ειδική έκδοση του περιοδικού **"Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"**
- > **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format)
- > **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE

& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE

Δεν περιέχει ηλεκτρονικό υπολογιστή, modem και τηλεφωνική γραμμή ;-)

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET 24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672-5, 9225520, fax: 9216847, **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761

WIER TECHNOLOGY: Κρήτης 68-70, Ν. Ιωνία, COMPUTER STORM: Χρ. Σμύρνης 17, Βύρωνας - Παγκράτι, ΠΛΑΙΣΙΟ: Στουρνάρη 24, Εξάρχεια-Ομήρου 5, Ψυχικό, COMP. PROJECT: Εφέσσου 6, Ν. Σμύρνη, SYSTEM 2000: Λ. Αλεξάνδρας 23, Αθήνα, CD LAND: Μακρυγιάννη 60, Μοσχάτο, PROSYSTEMS: Αρσινόη 1, Παγκράτι, ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ: Στουρνάρη 35, Αθήνα, COSMODATA: Στουρνάρη 27Β, Εξάρχεια, ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ: Βέαντος 16, Ν. Σμύρνη, ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ: Στουρνάρη 37, Εξάρχεια, ΓΡΑΜΜΗ: Στουρνάρη 9, Εξάρχεια, LEADER BOOKS co.: Σόλωνος & Εμμ. Μπενάκη 45, Αθήνα, PC WORKS: Χρ. Σμύρνης 28, Αργυρούπολη

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ



Αυτά τα πράγματα τα έχουμε ξαναπεί. Κάθε αρχή και δύσκολη. Γι' αυτό θα αφήσουμε τους προλόγους και τα σχετικά και θα περάσουμε αμέσως σε μία σύντομη παρουσίαση του τι σας περιμένει στις αμέσως επόμενες σελίδες.

Τι; Πάλι η Amiga έχει προβλήματα; Τελικά, να μου το θυμηθείτε ότι αυτό το μηχάνημα θα πάει τζάμπα. Εκλεισε η Amiga Technology, έχει προβλήματα - λέει - η Escom και αν, τελικά, δεν την αγοράσει η αμερικανική Siscom, ζήτω που καήκαμε. Ναι, αυτή η είδηση είναι αληθινή και πρέπει να το πιστέψετε. Εμείς ψάξαμε, ενημερωθήκαμε σχετικά και σας παρουσιάζουμε τα τελευταία γεγονότα.

Το Toy Story το είδατε; Αν δεν έτυχε να το δείτε, θα σας συμβούλευα να μην το χάσετε. Πράγματι καταπληκτική ταινία, με τρομερά computer graphics. Στο θεματάκι που ετοιμάσαμε για εσάς μπορείτε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες για την κατασκευή, την παραγωγή και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της ταινίας.

Public Domain και Shareware Games. Γνωρίζετε τη μεταξύ τους διαφορά; Ποια προγράμματα πρέπει να πληρώσετε και ποια μπορείτε να διαθέσετε δωρεάν; Πολλοί μπορεί να είναι γνώστες της διαφοράς, άλλοι όμως όχι. Εμείς κρίναμε σκόπιμο να παρουσιάσουμε ένα μικρό θέμα και να διευκρινίσουμε τι είναι Public και τι Shareware.

Οσο για τα παιχνίδια που θα βρείτε στις σελίδες των reviews, τι να πούμε... Και αυτόν το μήνα είμαι σίγουρος ότι καταφέραμε να συμπεριλάβουμε στις σελίδες μας όλες τις νέες κυκλοφορίες της ελληνικής αγοράς. Βλέπετε, το "παιχνίδι" είναι ο κρυμμένος άσσος μας και πιστεύω ότι τον εκμεταλλευόμαστε με τον καλύτερο τρόπο.

Στο "Χωρίς Joystick" για Amiga θα βρείτε ένα θέμα σχετικά με τις ελληνικές γραμματοσειρές που κυκλοφορούν για το μηχάνημά σας, καθώς και συμβουλές για το πώς μπορείτε να κατασκευάσετε τις δικές σας. Ενα ενδιαφέρον θέμα για όλους τους "σοβαρούς" χρήστες του μηχανήματος.

Ωραία και ενδιαφέροντα όσα προαναφέραμε, δεν νομίζετε; Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι τα υπόλοιπα άρθρα του περιοδικού θα περάσουν απαρατήρητα. Γυρίστε σελίδα. Σας περιμένουν το Σχολιάζοντας, η Terra Informatica, το Surfing the Net, η Αλληλογραφία, τα Software Flash... Μην "κολλήσετε", όμως, και πολύ, γιατί στο τέλος του μήνα αρχίζουν οι εξετάσεις και θα πρέπει να είστε έτοιμοι.

Εμείς σε αυτό το σημείο θα σας αφήσουμε στην ησυχία σας να απολαύσετε το τεύχος που μόλις αγοράσατε, ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Να 'μαστε πάλι εδώ. Τι έχουμε σήμερα; Πολλά και διάφορα. Θα αρχίσουμε με τον πόλεμο που ξεκίνησε η Nintendo κατά των πειρατών (ευτυχώς, μακριά από εμάς), θα συνεχίσουμε με κάτι άκρως "κουφό" που έχει να κάνει με φήμες που ακούστηκαν σχετικά με το νέο GameBoy της Nintendo, θα προχωρήσουμε στα αποτελέσματα του μεγάλου διαγωνισμού που είχε διοργανώσει το περιοδικό μας με τη συνεργασία των Virgin Megastore και Sony Hellas, θα σας πούμε δύο λογάκια για τα σύννεφα που άρχισαν και πάλι να συσσωρεύονται πάνω από την Amiga και θα κλείσουμε με δύο έξυπνα - κατά τη γνώμη μου- ανεκδοτάκια.

Πάμε, λοιπόν.

VIDEOΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΤΕΛΟΣ

Η Nintendo Αμερικής άρχισε να "κυνηγάει" τους κατασκευαστές πειρατικών προγραμμάτων της στην Κίνα, την Ταϊβάν, το Χονγκ Κονγκ και σε άλλες τέσσερις αμερικανικές πολιτείες. Γιατί ξεκίνησε μια τέτοια εκστρατεία; Πολύ απλά, από μία έρευνα διαπιστώθηκε ότι κατά το έτος 1995 η εταιρία έχασε περισσότερα από 1.3 δισ. δολάρια σε πωλήσεις.

ΑΚΟΥ ΝΑ ΔΕΙΣ...

Πρόσφατα ανακοινώθηκε ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα GameBoy με RISC επεξεργαστή και έγχρωμη οθόνη! Κουφαθήκατε; Εγώ μπορώ να πω ότι, προς στιγμήν, τρελάθηκα. Μάλιστα, λένε ότι πίσω από όλη αυτή τη φάση βρίσκονται τα ίδια άτομα που κάποτε έφτιαξαν τον υπολογιστή "Αρχιμήδη". Τώρα θα μου πείτε εδώ δεν είδαμε ποτέ έγχρωμο GameBoy και θα το δούμε με RISC; Ναι, και γι' αυτό υπάρχει μια καλή δικαιολογία. Λένε ότι η Nintendo μέχρι τώρα είχε ενεργειακό πρόβλημα. Με άλλα λόγια, το μηχάνημα με έγχρωμη οθόνη "έτρωγε" πολύ γρήγορα τις μπαταρίες, ενώ τώρα έχει λυθεί το πρόβλημα και σε ένα τέτοιο μηχάνημα οι μπαταρίες θα μπορούν να παρέχουν ενέργεια για 10 ολόκληρες ώρες!

Εμείς τι να πούμε! Μείναμε με το στόμα ανοικτό, αν και για να λέμε και του στραβού το δίκιο, προς στιγμήν μας πέρασε από το μυαλό μήπως ήταν και πρωταπριλιάτικο παραμύθι.

Πάντως, πέρα από όλα αυτά έχει ακουστεί και κάτι άλλο. Υπάρχει πιθανότητα να κυκλοφορήσει και ένα άλλο GameBoy με πολύ χαμηλότερη τιμή. Ιδωμεν!



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PIXEL/VIRGIN/SONY HELLAS

Θυμάστε έναν τρομερό διαγωνισμό που είχαμε κάνει στο τεύχος Μαρτίου, σε συνεργασία με το μεγαλύτερο κατάστημα μουσικής και video games στη χώρα μας, το Virgin Megastore, και με την επίσημη αντιπροσωπία του Playstation στην Ελλάδα, την Sony; Ασφαλώς και θα το θυμάστε. Τέτοιοι διαγωνισμοί, άλλωστε, δεν γίνονται και κάθε μέρα. Σήμερα ανακοινώνουμε και επίσημα τα ονόματα των νικητών, οι οποίοι ήδη χαίρονται τα δώρα τους.

Οι μεγάλοι νικητές, οι καλύτεροι, οι πρώτοι που διαγωνίστηκαν στα παιχνίδια Ridge Racer και Tekken είναι ο Λέφας Μάριος, ο οποίος κέρδισε ένα ταξίδι στο Λονδίνο και ένα Playstation, και ο Μήλας Γεράσιμος, ο οποίος ήρθε δεύτερος, αλλά όχι και καταϊδρωμένος, αφού η προσπάθειά του βραβεύθηκε με ένα Σαββατοκύριακο στο πολυτελέστατο ξενοδοχείο της Χαλκιδικής Porto Carras.

Τα δώρα δεν τελείωσαν όμως εδώ. Αλλο ένα ταξίδι στο Λονδίνο περίμενε την τρίτη υπερτυχερή, Ηρώ Δοντά, η οποία αναδείχθηκε κατόπιν κλήρωσης μεταξύ αυτών που είχαν κάνει τις αγορές τους σε είδη Playstation κατά το ίδιο χρονικό διάστημα.

ΝΕΑ ΣΥΝΝΕΦΑ

Και ενώ όλα έδειχναν ότι τα προβλήματα τελείωσαν για την Amiga, νέα σύννεφα άρχισαν να συσσωρεύονται. Τελευταίες πληροφορίες λένε

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο περυσινό μας τεύχος είχαμε παρουσιάσει κατ' αποκλειστικότητα το νέο αφεντικό της Amiga και όλοι είχαμε πιστέψει ότι τέλειωσαν τα προβλήματα και ότι το μηχάνημα θα βρει και πάλι το δρόμο του.

Σήμερα, όπως δείχνουν τα πράγματα, νέα προβλήματα άρχισαν να απασχολούν και το νέο αφεντικό. Θέλουμε να πιστεύουμε ότι και αυτή τη φορά η Amiga θα βγει νικήτρια!

Σε ό,τι αφορά τα υπόλοιπα θεματάκια, στο "Χωρίς Joystick" του μήνα φιλοξενούσαμε το Photogenics, ένα πρόγραμμα "ορόσημο" όπως είχε χαρακτηριστεί για τη δεκαετία του '90, ένα πρόγραμμα που ανοίγει το δρόμο στο χρήστη για τις δικές του multimedia παρουσιάσεις. Για τους Amiga χρήστες υπήρχε και ένα άλλο ενδιαφέρον θέμα με γενικό τίτλο "Amiga & Internet", όπου κάθε χρήστης μπορούσε μέσα σε λίγες γραμμές να μάθει για τις τεράστιες υπηρεσίες που μπορεί να του προσφέρει το Internet.

Και ενώ όλοι άκουγαν για το Mortal Kombat 3, εμείς είχαμε καταφέρει να σας δώσουμε μια πρώτη γεύση γύρω από το παιχνίδι και τις πρώτες εντυπώσεις, μέσα από ένα θεματάκι αφιερωμένο αποκλειστικά στο παιχνίδι και τα νέα στοιχεία του. Αν νομίσατε ότι τα θέματά μας ήταν αυτά όλα κι όλα, κάνετε λάθος. "Φώτα, κάμερες, πάμε! Μουσική, παρακαλώ!" ήταν ο τίτλος του θέματος που σας ξεναγούσε στον νέο κόσμο του ψηφιακού video. Καιρός όμως να περάσουμε και στα παιχνίδια.

Στο "Special Review" υπήρχε το πολύ καλό -για την εποχή του- Skidmarks 2, συνοδευόμενο από μια αφισούλα, ενώ ακολουθούσαν τα Alien Breed 3D, Kingpin, Valhalla, All Terrain Racing και Bubble & Squeak, όλα για Amiga. Πάντως, αν στεναχωρηθήκατε που χάσατε το τεύχος Μαΐου '95 και θέλετε να το έχετε στη συλλογή σας, τότε δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε το κουπόνι για "παλιά τεύχη" που θα βρείτε στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού.

ότι η Escom πήρε ένα μεγάλο δάνειο από μια γερμανική τράπεζα και δεν μπορεί να αντεπεξέλθει. Παράλληλα, η AMIGA Technologies κατά το οικονομικό έτος 1995 έχασε 85 εκατομμύρια δολάρια και αδυνατεί πλέον να συνεχίσει την παραγωγή του μηχανήματος. Τώρα, τι μένει; Υπάρχει μια αμερικανική εταιρία, ονόματι Viscorp, η οποία και κατά το παρελθόν είχε εκδηλώσει ενδιαφέρον για την αγορά του μηχανήματος και όλοι πλέον περιμένουν την απόφασή της. Αν τελικά την αγοράσει, έχει καλώς. Αν όμως όχι, τότε... η Amiga θα περάσει στην ιστορία, όπως και τόσα άλλα μηχανήματα που έχουν εμφανιστεί κατά καιρούς.

AMIGO... ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Πολλοί Amiga users-αναγνώστες μας παραπονιούνται ότι δεν παρουσιάζουμε αρκετά παιχνίδια για Amiga. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα σχετικά με αυτό, μια και τα παιχνίδια που βγαίνουν για Amiga είναι πλέον ελάχιστα σε σχέση με το παρελθόν. Ρίξτε μια ματιά σε οποιοδήποτε ξένο περιοδικό για Amiga και θα δείτε ότι επικρατεί η ίδια κατάσταση. Εμείς θα σας παρουσιάζουμε τις τελευταίες παραγωγές παιχνιδιών για Amiga σχεδόν αμέσως με την εμφάνισή τους στην αγορά. Ελπίζουμε ότι η κατάσταση θα αλλάξει προς το καλύτερο στο άμεσο μέλλον.

ΕΚ ΠΑΡΑΔΡΟΜΗΣ

Εκ παραδρομής γράφτηκε στο θέμα Mini Tower για Amiga 1200/600 του τεύχους Απριλίου ότι η ταχύτητα των CD-ROM drives τετραπλής ταχύτητας είναι 300-350KB/sec. Το σωστό είναι ότι η ταχύτητα των ATAPI/IDE CD-ROM drives τετραπλής ταχύτητας φτάνει τα 600-650KB/sec.

ΑΝΕΚΔΟΤΑ

ΠΡΩΤΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Μια γιαγιά κάθεται στην άκρη του δρόμου και προσπαθεί να περάσει απέναντι. Βλέπει ένα παιδί και το παρακαλάει να τη βοηθήσει. Μόλις το παιδί περνάει τη γιαγιάκα στο απέναντι πεζοδρόμιο, αυτή ρωτάει το όνομά του.

- Χελονονιντζάκι με λένε, γιαγιάκα.

- Μπράβο παιδί μου, το 'ξερα ότι οι Κρητικοί έχουν καλή καρδιά!!!

ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Ξέρετε γιατί οι Ολυμπιακοί τρώνε μόνο παγωτό ξυλάκι;

Γιατί οι Παναθηναϊκοί έχουν πάρει όλα τα κύπελλα!!!

Αυτά για σήμερα. Εύχομαι να περνάτε καλά, ό,τι και αν κάνετε.

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΖΟΥΜΕΡΑ

* Την Barbie τη γνωρίζετε; Ναι, η κούκλα της Mattel. Θέλετε να μάθετε πόσα "κονόμησε" η εταιρία από τις πωλήσεις της εντός του 1995; Οχι;

Δεν πειράζει, εγώ θα σας πω: 800 εκατομμύρια λίρες Αγγλίας.

* Κατά το 1995 υπολογίζεται ότι παγκοσμίως έχουν πουληθεί 38.7 εκατομμύρια κομμάτια CD-ROM drives.

* Το 1995 πουλήθηκαν 500.000 Mega Drive στη Μεγάλη Βρετανία.

* Η τιμή του νέου μηχανήματος της Apricot, Pentium P166 PC, κυμαίνεται στις 2.599 λίρες Αγγλίας. Πριν από δύο χρόνια ένας PC 286 της ίδιας εταιρίας στοίχιζε 3.995 λίρες!!!

TERRA INFRMATICA

SILICON VIEW

Η εταιρία NEC, γνωστή από αρκετά και πρωτοποριακά προϊόντα υψηλής τεχνολογίας, παρουσίασε μία φορητή συσκευή, η οποία μπορεί να αποτελέσει το μελλοντικό video standard.



Πρόκειται για το Silicon View, το οποίο αναπαράγει video και ήχο από PCM-CIA-type κάρτες! Προς το παρόν, κάθε κάρτα μπορεί να αποθηκεύσει 40 MB πληροφοριών, που αντιστοιχούν σε τέσσερα λεπτά video και ήχου. Τα χαρακτηριστικά του Silicon View δεν σταματούν εδώ. Το καταπληκτικό αυτό "video" μπορεί να κάνει και εγγραφή (!) video στις κάρτες του. Βέβαια, ακόμα έχει πολύ υψηλή τιμή (550.000 δρχ.), αλλά μόλις αρχίσει η μαζική παραγωγή του αναμένεται να περιέλθει σε πιο λογικά επίπεδα.

PSX Steering Wheel

Τα racing games ανέκαθεν αποτελούν πόλο έλξης για τους απανταχού gamers. Ειδικά στις 32-bit κονσόλες, παιχνίδια όπως το Daytona και το Ridge Racer έχουν γίνει hits. Βέβαια, η χρήση των joypads για την "άγρια" οδήγηση, που απαιτείται από τα συγκεκριμένα παιχνίδια, δεν είναι και η πλέον ενδεδειγμένη. Η Sega έχει παρουσιάσει το arcade τιμόνι της για το Saturn και, φυσικά, το Playstation δεν ήταν δυνατό να μείνει πίσω. Το τιμόνι του PSX συνοδεύεται από pental pad, καθώς και από λεβιέ ταχυτήτων. Το driving combo προέρχεται από μία τρίτη εταιρία, την αγγλική LMP, ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρίς κανένα πρόβλημα από το Ridge Racer. Η τιμή του δεν έχει ακόμα ανακοινωθεί.



SX-32

Το νέο expansion module για το CD32 έρχεται να αντικαταστήσει το όχι και τόσο επιτυχημένο SX-1. Το module θα περιλαμβάνει standard Amiga σειριακές και παράλληλες, video και floppy disk ports. Θα έχει επίσης και ένα 15-pin VGA monitor output, ενώ θα μπορεί να δεχτεί έναν εσωτερικό 2.5 IDE σκληρό δίσκο, καθώς επίσης και ένα 72-pin RAM SIMM. Η τιμή του θα κυμαίνεται γύρω στις 70.000 δρχ.



ΝΕΟ PLUG-IN ΓΙΑ ΤΟ LIGHTWAVE

Η εταιρία Kryonix ετοιμάζει ένα νέο utility για το Lightwave, το οποίο ονομάζεται VirtuaScape. Το utility αυτό θα επιτρέψει στους Lightwave users να δημιουργήσουν 3D τοπία υψηλής ποιότητας μέσα από το Lightwave, τα οποία θα συγκρίνονται άμεσα με αυτά των 3D landscape εφαρμογών, όπως είναι το Vista και άλλα. Μερικά χαρακτηριστικά του VirtuaScape είναι τα εξής: ελεγχόμενες περιβαλλοντολογικές συνθήκες (φωτισμός, καιρός κ.λπ.), σύννεφα, δέντρα, βράχοι με εφέ σκιών, πραγματικές μορφολογίες εδάφους και ώρες της ημέρας και άλλα. Το plug-in θα κοστίζει γύρω στις 23.000 δρχ.



TERRA INFORMATICA

FINAL FANTASY VII

Η εταιρία παραγωγής RPGs SquareSoft, γνωστή από τα Final Fantasy και Secret of Mana της SNES, μέχρι το τέλος του 1996 θα έχει παρουσιάσει το Final Fanatasy VII για το Playstation. Επίσης, ανακοινώθηκε ότι δεν πρόκειται να υποστηρίξει το N64. Οι λόγοι που υπαγόρευσαν αυτή την κίνηση δεν έχουν γίνει γνωστοί, ενώ κυκλοφορούν φήμες ότι η SquareSoft δεν είναι ικανοποιημένη από τα αποθηκευτικά μέσα του N64 (cartridge και disk drive), τα οποία δεν μπορούν να φιλοξενήσουν παιχνίδια όπως το επερχόμενο Final Fantasy VII. Ετσι, το νέο RPG της Square θα εμφανιστεί πρώτα στο Playstation και μετά στα PCs και το Saturn.





Το Final Fantasy VII, όπως ίσως φαντάζεστε, θα είναι 3D και θα έχει rendered γραφικά. Οι πρώτες εικόνες από το παιχνίδι είναι αρκετά εντυπωσιακές και αν η Square καταφέρει να κρατήσει το gameplay του παιχνιδιού στα γνωστά επίπεδα των παλαιότερων RPGs, τότε θα έχουμε να κάνουμε με ένα epic game.

Milia 96

Πριν από μερικούς μήνες, έγινε στη Γαλλία η τρίτη multimedia έκθεση Milia. Τα CD-ROMs ήταν το κυρίαρχο αποθηκευτικό μέσο για κάθε είδους εφαρμογή που έκανε την εμφάνισή της στην έκθεση. Ας ρίξουμε μία ματιά στο τι παρουσιάστηκε.



Η γνωστή εταιρία 7th Level ανακοίνωσε ότι μέσα στους επόμενους μήνες θα παρουσιάσει μια σειρά από παιχνίδια, από τα οποία ξεχωρίζουν αρκετοί τίτλοι που θα έχουν για θέμα τους τους Monty Pythons. Η IBM μπαίνει αρκετά επιθετικά στην αγορά των mutimedia/computer games, με τίτλους όπως τα Quest for Fame, Power, Ted Shred, Pandemonium, τα οποία - εκτός από τα PCs - θα παρουσιαστούν και στο Playstation. Αλλοι multimedia τίτλοι είναι τα Atlas of Ancient World και Solar System Explorer από τη Maris MM, Bicycle! από τη Mouse Power, Digital Art από την Corbis και άλλα.

Στο τέλος της έκθεσης απονεμήθηκαν και τα βραβεία για τα καλύτερα games και τις καλύτερες multimedia εφαρμογές της χρονιάς. Πρώτο βραβείο έλαβε το Scrutiny In The Great Round από την Calliope (!) Media, ενώ το βραβείο για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς απονεμήθηκε στο αμφιλεγόμενο Phantasmagoria της Sierra.

PROSLEEVES

Τα προστατευτικά ProSleeves είναι ασφαλή, άθραυστα και προσφέρουν την εναλλακτική λύση, σε σχέση με τις ογκώδεις πλαστικές θήκες/κουτιά των CDs.



Κάθε ProSleeve έχει δύο "τσεπάκια". Το ένα από αυτά είναι επενδυμένο με εσωτερική φόδρα, φιλική προς την επιφάνεια του CD, με ένα βολικό "κόψιμο" (σχήματος V), ώστε να προσαρμόζεται ο αντίχειρας και να διευκολύνει την έξοδο του CD, ενώ στο άλλο χωράει πληροφοριακό υλικό ή ακόμη και το ένθετο βιβλιαράκι του CD. Για γρήγορη αναγνώριση του CD, στην κορυφή του προϊόντος υπάρχει ένα αυλάκι-θήκη, για τα στοιχεία που αναγράφονται στη ράχη των CDs.

Τα ProSleeves τοποθετούν σε αλφαβητική σειρά, ταξινομούν, κατατάσσουν, αποθηκεύουν και μεταφέρουν εύκολα τα CDs σας. Αποτελούν ιδανική λύση για την αποθήκευση των μουσικών CDs και των CD-ROMs σας και διατίθενται από την CASE LOGIC, τηλ.: 6929344.

TERRA INFORMATICA

NEON Software

Η γερμανική εταιρία παραγωγής computer games Neon (είναι αυτή που δημιούργησε το Mr Nutz της Amiga) ετοιμάζει τρεις νέους, αρκετά εντυπωσιακούς τίτλους. Ο πρώτος είναι ένα RPG-adventure και μάλλον θα ονομάζεται Vanished Powers. Υπάρχουν έξι διαφορετικοί κόσμοι με περισσότερους από εκατό "έξυπνους" χαρακτήρες, με τέλειες κινήσεις, δυνατότητα για πάλη σώμα με σώμα, spells κ.λπ. Ο παίκτης θα πρέπει να λύσει γρίφους, να σκαρφαλώσει, να πηδήξει και να πετάξει πράγματα μέσα σε κάθε επίπεδο, προκειμένου να καταφέρει να ανακαλύψει το θησαυρό και να βρει τις χαμένες δυνάμεις μίας κοπέλας με το όνομα Lyra. Τα γραφικά κυμαίνονται στα επίπεδα του Time Commando, κάτι που σημαίνει ότι θα είναι καταπληκτικά. Θα κυκλοφορήσει πρώτα για PCs.

Ο δεύτερος τίτλος θα ονομάζεται Viper και πρόκειται για ένα καθαρό shoot'em up με ελικόπτερα, όπου τα πάντα είναι φτιαγμένα από textured-mapped πολύγωνα, ενώ υπάρχουν ειδικά φωτιστικά εφέ. Το Viper θα κυκλοφορήσει πρώτα για Playstation και θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Saturn και PCs.

Ο τρίτος τίτλος θα ονομάζεται Tunnel και είναι κάτι μεταξύ Descent και Wipeout. Θα υπάρχουν πολλά όπλα και interactive environments, που θα το κάνουν να ξεχωρίζει αμέσως. Αρχικά, θα κυκλοφορήσει για Playstation, ενώ θα ακολουθήσει η έκδοση για PCs.



PC Radio κάρτα

Η κάρτα αυτή, όπως ίσως καταλάβατε, προσθέτει ένα ραδιόφωνο στο PC σας. Καταλαμβάνει μία ISA slot και προσφέρει άμεση πρόσβαση σε ένα ψηφιακό ραδιόφωνο. Η κάρτα έχει εξόδους για κεραία και ακουστικά, ενώ από ένα παράθυρο (του οποίου δεν αλλάζει το μέγεθος) μπορείτε να επιλέξετε το σταθμό της αρεσκείας σας και να τον αποθηκεύσετε σε μία από τις μνήμες που υπάρχουν. Η όλη διαδικασία αναζήτησης και αποθήκευσης σταθμών δεν είναι ίσως η ιδανικότερη, αλλά για όσους περνάνε αρκετές ώρες στον υπολογιστή τους η κάρτα αυτή είναι ένα χρήσιμο add-on.



MTV Unplugged

Πρόκειται για μία αρκετά ενδιαφέρουσα, εγκυκλοπαιδική, multimedia εφαρμογή, η οποία περιλαμβάνει εικόνες, πληροφορίες και μικρά ηχητικά αποσπάσματα από δεκάδες μουσικούς και τραγουδιστές, οι οποίοι έχουν παρουσιαστεί στη γνωστή εκπομπή "Unplugged" του MTV. Τα πάντα είναι point and click και - μέσω ενός όχι και τόσο εύχρηστου interface - έχετε πρόσβαση σε KB πληροφοριών σχετικά με τον αγαπημένο σας τραγουδιστή. Οι τραγουδιστές αντιπροσωπεύουν σχεδόν όλα τα μουσικά ρεύματα, από hippies μέχρι pop, rock και trash μουσική. Τα ηχητικά μέρη είναι αρκετά προσεγμένα, με υψηλής πιστότητας ήχο, ενώ στο σύνολό τους είναι αρκετά. Γενικά, είναι ένας multimedia τίτλος τον οποίο κάθε μουσικόφιλος πρέπει να έχει στη συλλογή του.



TERRA INFORMATICA

Model 3 = Virtua Fighter 3

Το τμήμα AM2 της Sega εργάζεται πυρετωδώς για να παρουσιάσει μέχρι το φθινόπωρο την τρίτη συνέχεια του τρομερού Virtua Fighter. Τα πρώτα demos από το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι άκρως εντυπωσιακά και απεικονίζουν την Dural, τον Pau και τον Jacky. Τα 3D γραφικά



των μαχητών είναι πολύ λεπτομερή, κυρίως στα πρόσωπά τους. Τα μάτια τους ακολουθούν τον αντίπαλο και το πρόσωπό τους μπορεί να κάνει ένα πλήθος από γκριμάτσες όπως, για παράδειγμα, να δείξει κάποιος τα δόντια του στον αντίπαλο νευριασμένα!

Ο ρεαλισμός στη σχεδίαση των μαχητών έχει φτάσει σε τέτοιο επίπεδο, ώστε ανάλογα με τις κινήσεις που κάνουν μπορούν να ανασαίνουν βαριά και αυτό να φαίνεται από το στήθος τους, το οποίο κινείται! Αξίζει να αναφερθεί ότι οι μαχητές του VF3 έχουν τόσα πολύγωνα στα πρόσωπά τους, όσα υπήρχαν σε ολόκληρο το σώμα τους, στο VF2!! Τα γραφικά τους είναι απλώς state-of-the-art, κλάσεις ανώτερα από ό,τι έχουμε δει μέχρι σήμερα. Αξίζει να αναφερθεί ότι χρησιμοποιούν 24-bit texturing και advanced Gouraud shading.

Υπάρχουν δώδεκα μαχητές, δύο από τους οποίους είναι νεοεμφανιζόμενοι: ένας τεράστιος παλαιστής και η Umenokoo Jiaoi, με καταπληκτικές κινήσεις.

Τα backgrounds έχουν και αυτά 24-bit textures και έχουν υποστεί αρκετές αλλαγές, σε σχέση με το VF2. Ολα τα παραπάνω δεν θα ήταν δυνατό να γίνουν χωρίς το νέο arcade board της Sega, με το όνομα Model 3. Η main CPU του Model 3 είναι ένας PowerPC 603e με δύο Lockheed Martin R3D/ PRO-1000 chips, τα οποία αναλαμβάνουν το χειρισμό των γραφικών. Η ανάλυση οθόνης φτάνει τα 640x480, με geometry transfer engine 1.000.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο, renderer 60.000.000 pixels το δευτερόλεπτο, 24-bit textures, micro textures, trilinear interpolation, δεκάδες εφέ σκιών και φωτισμού, καθώς και ειδικών εφέ. Για τον ήχο είναι υπεύθυνα τα 2 SCSP chips που υπάρχουν και στο Saturn.



Με το Model 3 arcade board, η Sega παίρνει για άλλη μία φορά κεφάλι στην κούρσα των arcade games, καθώς θα είναι η βάση για μια σειρά από παιχνίδια που θα ακολουθήσουν το VF3. Θα είναι αρκετά ενδιαφέρον να δούμε πώς η AM2 θα καταφέρει να κάνει μία πιστή μεταφορά του VF3 στο Saturn.



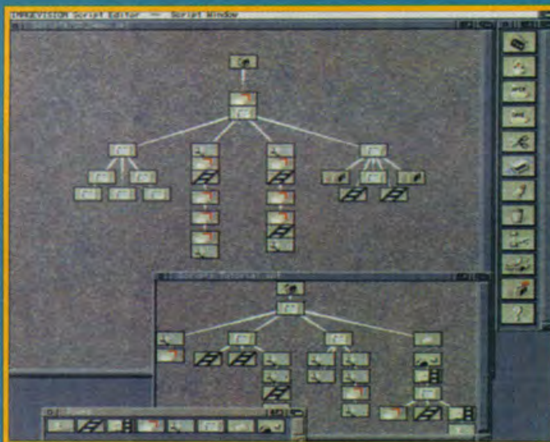
TERRA INFORMATICA

Ερχεται το AB3D2 The Killing Grounds

Ο μεγάλος αντίπαλος του Breathless της Amiga αναμένεται να κάνει την εμφάνισή του από στιγμή σε στιγμή. Η Team17, σε συνεργασία με την OCEAN, η οποία θα αναλάβει τη διανομή του παιχνιδιού, ανακοίνωσε ότι θα συνάψει συμφωνία με κάποιον, άγνωστο προς το παρόν, κατασκευαστή επιταχυντών για Amiga, ώστε οι αγοραστές του AB3D2 να έχουν 50% έκπτωση στην τιμή του επιταχυντή. Οπως ίσως ξέρετε, το AB3D2 απαιτεί τουλάχιστον 030 AGA Amiga για να δείξει τις αρετές του, ενώ ο επιταχυντής θα απευθύνεται κυρίως στους κατόχους απλής A1200. Αν τελικά πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο, θα είναι μία από τις σημαντικότερες συμφωνίες στο χώρο των Amiga games.

ImageVision

Ενα νέο authoring πρόγραμμα για Amiga θα κάνει σύντομα την εμφάνισή του, το οποίο θα είναι ιδανικό για interactive multimedia εφαρμογές. Αν και ο συγκεκριμένος χώρος κυριαρχείται στην Amiga από αρκετές δυνατές εφαρμογές, όπως είναι το Scala, το CanDo και άλλα, το ImageVision βασίζεται σε αρκετές νέες ιδέες, σχετικά με το user interface του, οι οποίες θα καταστήσουν σχετικά εύκολη υπόθεση τη δημιουργία multimedia παρουσιάσεων, με την προσθήκη εικόνων, animations και ήχου. Βασικό χαρακτηριστικό του κεντρικού interface είναι ότι δουλεύει σαν flow-chart, στον οποίο μπορείτε να τοποθετήσετε εικονίδια και να τα ενώσετε με άλλα μέσω γραμμών.



Υπάρχουν έτοιμα διάφορα εικονίδια, τα οποία αναπαριστούν εικόνες, slide-shows, sounds, animations κ.λπ., τα οποία και μπορούν να αλληλοσυνδεθούν. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγεται κάθε προγραμματιστικού τύπου εργασία.

Sci-Fi Videos

Η εταιρία Warner Home Video παρουσίασε τρεις νέες ταινίες, οι οποίες εντάσσονται στη σειρά Beyond Vision. Και οι τρεις είναι ταινίες επιστημονικής φαντασίας, ενώ κρίνονται αρκετά ενδιαφέρουσες.

Η πρώτη ονομάζεται "Dr Who and the Daleks" και πρωταγωνιστεί ο Peter Cushing. Θέμα της έχει τις περιπέτειες του Who και του Roy Castle εναντίον των κακών, εξωγήινων Daleks.

Μπορεί να είναι σχετικά παλιό, αλλά πάντα είναι ενδιαφέρον. Η άλλη ταινία ονομάζεται "The Outer Limits 5" και περιέχει δύο επεισόδια μίας παλιάς σειράς sci-fi με το ίδιο όνομα.

Η τρίτη ταινία είναι η "Babylon 5", γνωστή από την ομώνυμη σειρά, ενώ περιλαμβάνει τρία επεισόδια, με τους τίτλους Grail, Eyes και Legacy.

Αξίζει να επισημάνουμε ότι αυτή είναι η όγδοη βιντεοταινία που βασίζεται στο διαστημικό σταθμό Babylon 5.

Viscorp

Η εταιρία Visual Informations Services Corp., η οποία εδρεύει στο Σικάγο των ΗΠΑ, ήρθε τελικά σε συμφωνία με την Amiga Technologies και έτσι θα είναι η πρώτη εταιρία που θα χρησιμοποιήσει την τεχνολογία της Amiga σε set-top box.

Η συσκευή θα ονομάζεται ED και μέσω αυτής οι αγοραστές της θα έχουν πρόσβαση σε on-line παιχνίδια, ηλεκτρονικές τραπεζικές συναλλαγές, on-line ψώνια, on-line ομιλία και πρόσβαση στο Internet.

Η χρησιμοποίηση του AGA chipset και του AmigaOS θα επιτρέψει στο ED να έχει πραγματικό multitasking, ώστε να συνδυάζει ταυτόχρονα τηλεόραση, video και φωνή, κάτι που δεν μπορούν να κάνουν τα ανταγωνιστικά set-top boxes.

SURFING THE NET

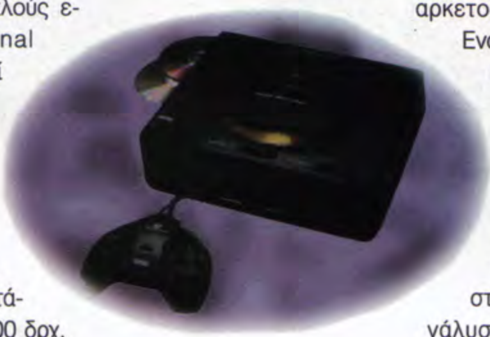
Επιμέλεια: Γ. Κουρκουτάς



Saturn News

Το νέο άσπρο Saturn έκανε την εμφάνισή του και στην Αμερική, όχι όμως από τη Sega of America. Εισαγωγείς φέρνουν στις ΗΠΑ αρκετά κομμάτια από την Ιαπωνία, όπου η νέα έκδοσή του έχει πλέον αντικαταστήσει το παλιό Saturn, με τιμή 250 δολάρια, 50 δολάρια φθηνότερα από την κανονική τιμή του παλιού Saturn.

Τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι το νέο Saturn περιέχει αρκετά λιγότερα ηλεκτρονικά μέρη από το πρώτο, καθώς πολλοί από τους πολλαπλούς επεξεργαστές του original Saturn έχουν ενοποιηθεί σε ένα chip. Με αυτό τον τρόπο, έχει μειωθεί το κόστος παραγωγής του, κάτι που αντανακλάται και στην τελική τιμή αγοράς του, η οποία, όπως έχουμε αναφέρει, φτάνει στην Ιαπωνία τις 50.000 δρχ. (από 70.000 δρχ.). Αυτό, ασφαλώς, αποτελεί μία πρώτη ένδειξη του ότι κάτι σημαντικό ετοιμάζεται από τη Sega, καθώς πληροφορίες από τη CeBIT '96 αναφέρουν ότι η Hitachi παρουσίασε ένα πρωτότυπο Saturn με PowerPC, το οποίο έτρεχε το Sega Rally αρκετά γρηγορότερα από τα κανονικά Saturn.



Η νέα έκδοση 2.0 του συστήματος προγραμματισμού του Saturn, SGL, δόθηκε περίπου πριν από δύο μήνες σε αρκετούς developers. Ενα demo του arcade Virtua On κυκλοφόρησε για το Saturn, που δημιουργήθηκε με την SGL 2.0 και έτρεχε στα 60 fps, σε ανάλυση 708x480, ακριβώς με τα ίδια γραφικά με το arcade (χωρίς μειώσεις σε πολύγωνα)! Η Sega θα συμπεριλάβει και ένα DSP στην επόμενη έκδοση της SGL.

Ορισμένα παιχνίδια που αναμένονται μέσα στο 1996 είναι τα εξής: Ogre Battles (ένα RPG από την Enix), 3 Dirty Dwarves (RPG από τη Sega), Whitewolf (από την Capcom), Enemy Zero (από τη Warp, πρόκειται για ένα adventure τρόμου παρόμοιο με το D, το οποίο θα περιλαμβάνει και 3D shooting).

Η Sega πήρε πρώτη τα δικαιώματα του Heart of Darkness, το οποίο θα παρουσιαστεί πρώτα στο Saturn. Η Capcom, από την πλευρά της, ανακοίνωσε ότι μέχρι το τέλος του 1996 θα παρουσιάσει το Street Fighter Alpha 2, το Mega Man X4 και το Cyber Bots. Τέλος, η Sega θα μεταφέρει και το Toshinden 2 στο Saturn, ενώ το Panzer Dragoon 2 κυκλοφόρησε στις 17 Απριλίου στην Αμερική.



Amiga News

Κυκλοφόρησε η έκδοση 1.0 του StormC. O StormC είναι ένα ANSI, C και C++, development system. Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει editor, compiler, linker, debugger και ένα RunShell με μοναδικές δυνατότητες.

"Καρδιά" του StormC είναι ένα project management tool, το οποίο διαφέρει από το παραδοσιακό MAKE στο ότι κάθε μέρος ενός project μπορεί να αναπαρασταθεί γραφικά. Ο compiler μπορεί να χειριστεί όλους τους ANSI, C και C++, κωδικούς και μπορεί να παραγάγει κώδικα ειδικά για κάθε επεξεργαστή. Το RunShell ελέγχει συνεχώς κάθε εφαρμογή και έτσι αποφεύγονται τα crashes. Μία άλλη δυνατότητά του είναι η χρήση του debugger κατά τη διάρκεια λειτουργίας ενός προγράμματος. Ο debugger είναι ενσωματωμένος στον editor και έτσι μπορούν να γίνονται άμεσα όποιες αλλαγές και σημειώσεις επιθυμούμε. Η τιμή του θα είναι περίπου 80.000 δρχ. και είναι διαθέσιμος από την εταιρία Haage & Partner Computer GmbH.

AMIGA®

Μετά την επιτυχία του CD-ROM AGA Experience Vol. 1, η NFA/Sadness ετοιμάζει και το vol. 2. Στα περιεχόμενά του εντοπίσαμε πολλά demos παιχνιδιών: Alien Breed 3D 2, Capital Punishment, XTreme Racing, Nemac 4, Microlyte Warriors, Worms, Pinball Prelude και πολλά άλλα. Θα υπάρχουν αποκλειστικά html κείμενα, καθώς και ο νέος WWW browser AWeb.

Ακόμα, στην έκδοση αυτή θα περιλαμβάνονται όλα τα Amiga Report περιοδικά του 1996, καθώς και πολλά Magic Workbench Icons, τα τελευταία AGA Mega demos, 3D objects και utilities, που είναι προσβάσιμα από ένα πολύ καλό γραφικό interface. Οπως καταλαβαίνετε, απευθύνεται σε χρήστες A1200/A4000 και, από ό,τι φαίνεται, αν διαθέτετε CD-ROM drive, δεν πρέπει να το χάσετε.

SURFING THE NET



Altec + Dolby = Good Sound

Οι εταιρίες Altec Lansing και Dolby Laboratories ανακοίνωσαν τη δημιουργία ενός νέου standard ήχου στα PCs, το οποίο θα ονομάζεται Dolby Surround Multimedia. Η αρχή θα γίνει με τη χρησιμοποίηση στα PCs της Altec Lansing του chip ήχου της Dolby, AC-3. Ο ήχος του AC-3 είναι καθαρό surround, το οποίο παράγεται από έξι διαφορετικά κανάλια, σε αντίθεση με τη σημερινή τεχνολογία που είναι ψευδο-surround.

Το νέο αυτό ηχητικό standard θα προσφέρει στα computer games τη δυνατότητα sourround sound παρόμοιου με αυτόν των κινηματογράφων!



Nintendo News

Ενώ η 14η Ιουνίου (επίσημη παρουσίαση του N64 στην Ιαπωνία) πλησιάζει, η Nintendo ανακοίνωσε μια σειρά από περιφερειακά, καθώς και τις τιμές τους. Τα περιφερειακά αυτά αφορούν κυρίως στα καλώδια σύνδεσης με τηλεοράσεις και monitors, ενώ δεν γίνεται λόγος για το επερχόμενο 64 Disk Drive.

Τα καλώδια AV και S-VHS θα είναι συμβατά με αυτά του SNES, αλλά όχι και το RGB καλώδιο. Οπως αναμενόταν, στη συσκευασία του N64 δεν θα υπάρχει παιχνίδι, παρά μόνο ένας controller και ένας AC adaptor.

Ακολουθούν μερικές τιμές (Ιαπωνίας) για τα περιφερειακά του N64:

RF adaptors και AV καλώδια: 4.000 δρχ.

S-Video καλώδια: 6.000 δρχ.

Controllers (σε μαύρο, μπλε, πράσινο, κόκκινο και κίτρινο χρώμα): 6.000 δρχ.

256 KB memory cards: 2.500 δρχ.

Νεότερες πληροφορίες για τη νέα φορητή κονσόλα της Nintendo αναφέρουν ότι μάλλον θα ονομάζεται Atlantis, ενώ ο RISC επεξεργαστής της θα είναι της αγγλικής εταιρίας Advanced RISC Machines, η οποία είναι γνωστή από τη σειρά επεξεργαστών ARM.

Η οθόνη της θα είναι έγχρωμη, 2 ή 3 ιντσών, ενώ θα έχει δυνατότητα συνεχούς λειτουργίας για 30 ώρες, από μπαταρία! Θα παρουσιαστεί - άγνωστο πού - μέχρι το τέλος του 1996.



Beat'em up forever

Τα beat'em up games βρίσκονται πάντα ανάμεσα στις κορυφαίες προτιμήσεις σχεδόν της πλειοψηφίας των gamers. Αυτό το ξέρουν καλά οι εταιρίες, οι οποίες ετοιμάζουν ομοβροντίες νέων 3D - και όχι μόνο - beat'em up.

Η Sega ετοιμάζει τα arcades Virtua Fighter 3, Last Bronx (ένας νέος τίτλος της AM3), Sonic The Fighters, Virtua Fighters Kids (!), καθώς και το Virtua On (ένα φουτουριστικό beat'em up με robots). Η Namco μόλις παρουσίασε το Soul Edge (στιλ Toshinden).

Σφήνα στη Namco και στη Sega πρόκειται να μπει σύντομα και η Konami με ένα νέο 3D παιχνίδι, ονόματι Kumite, ενώ και η Square ετοιμάζει πυρετωδώς το δικό της 3D game. Από εκεί και πέρα, έχουμε την Capcom που ετοιμάζει το Street Fighter Alpha 2. Η μάχη αναμένεται, για άλλη μία φορά, σκληρή.



Sega + Game Network Ltd

Η Sega ανακοίνωσε την αγορά της εταιρίας Game Network Ltd, στους κόλπους της οποίας περιλαμβάνονται αρκετές γνωστές εταιρίες κατασκευής ηλεκτρονικών παιχνιδιών (video games, flipper machines, παιχνίδια λούνα παρκ, εξομοιωτές ιππασίας και άλλα). Το κόστος της εξαγοράς θα φτάσει τα 50 εκατομμύρια δολάρια και με αυτή την κίνηση θα δοθεί μία νέα ώθηση στην εταιρία Sega Gameworks, η οποία διακινεί παρόμοια προϊόντα και δεν έχει αποδώσει τα αναμενόμενα κέρδη τους πρώτους μήνες της λειτουργίας της.



Πλησιάζει η E3 1996

Καθώς πλησιάζει η έκθεση E3, που είναι η μεγαλύτερη έκθεση για computer και video games του κόσμου, σχεδόν όλες οι εταιρίες ετοιμάζουν νέα παιχνίδια, τα οποία θα παρουσιαστούν για πρώτη φορά στην E3.

Η Williams ετοιμάζει τέσσερις τίτλους για το N64, οι οποίοι θα περιλαμβάνουν το DOOM64 και το MK3 Plus. Τα arcade conversions NBA Hangtime και Area 51 θα παρουσιαστούν, εκτός από το N64, και για το Playstation. Για το Playstation ετοιμάζεται και ο τίτλος MK Trilogy, ο οποίος θα περιλαμβάνει και τα τρία παιχνίδια MK σε ένα CD. Για το Saturn θα παρουσιάσει το Ultimate MK, ενώ για τα 16-bit SNES και MegaDrive τα Arcade Greatest Hits, Ultimate MK3 και NBA Hangtime.

Η εταιρία Virgin Interactive θα παρουσιάσει τους εξής τίτλους: Command & Conquer: Red Alert (PC), Circle of Blood (PC), Heart of Darkness (PC), Toonstruct (PC), Lands of Lore II (PC), Gridrunner (Playstation), Golden Nugget (PC, Playstation), NHL Powerplay (Playstation, Saturn), Spot Goes to Hollywood (Playstation, Saturn), F1 Challenge (Saturn), Command & Conquer (Saturn, Mac).

SURFING THE NET



TRSTS Video Games Sales

Στις ΗΠΑ, υπάρχει το σύστημα TRSTS, όπου είναι συνδεδεμένα 9.400 καταστήματα πώλησης video games και το οποίο σε τακτά χρονικά διαστήματα μπορεί να εξαγάγει συγκεντρωτικές πωλήσεις από όλη την Αμερική και καταρτίζει αντίστοιχο πίνακα με τα πιο δημοφιλή παιχνίδια. Ετσι, για τον Ιανουάριο του 1996, τα πρώτα 25 παιχνίδια σε πωλήσεις ήταν τα εξής:

ΘΕΣΗ ΚΑΤΑΤΑΞΗΣ	ΤΙΤΛΟΣ	Η/Υ	ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
1	Donkey Kong Country 2	SNES	Nintendo
2	Super Mario World 2	SNES	Nintendo
3	Madden NFL '96	MegaDrive	EA
4	NBA Live '96	MegaDrive	EA
5	Toy Story	SNES	Disney Interactive
6	Killer Instinct	SNES	Nintendo
7	Mortal Kombat 3	SNES	Williams Ent.
8	NFL GameDay	PlayStation	SCE
9	Toy Story	MegaDrive	Disney Interactive
10	Mortal Kombat 3	MegaDrive	Williams Ent.
11	Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
12	NBA BasketBall	PlayStation	Konami
13	Road Rash	PlayStation	EA
14	Twisted Metal	PlayStation	SCE
15	Mortal Kombat II	MegaDrive	Acclaim Ent.
16	Tekken	PlayStation	Namco
17	Pacman	MegaDrive	Time Warner Interactive
18	NHL Face Off	PlayStation	SCE
19	Destruction Derby	PlayStation	SCE
20	Vectorman	MegaDrive	Sega of America
21	NHL '96	MegaDrive	EA
22	Mortal Kombat II	SNES	Acclaim Ent.
23	Super Mario	SNES	Nintendo
24	Virtua Fighter 2	Saturn	Sega of America
25	Doom	PlayStation	Williams Ent.



ECTS '96

Πριν από περίπου ένα μήνα έγινε στο Λονδίνο η έκθεση European Computer Trade Show 1996. Το Playstation είχε την τιμητική του εκεί, καθώς έλαβε τον τίτλο του καλύτερου hardware. Πιο συγκεκριμένα, στην ψηφοφορία



συμμετείχαν διάφοροι εκπρόσωποι κατασκευαστών hardware και software, καθώς και περιοδικών από την Ευρώπη.

Νικητές, κατά κατηγορία, αναδείχθηκαν οι εξής:

- **Καλύτερο hardware:** Sony Playstation
- **Πιο πρωτότυπο νέο παιχνίδι:** Worms της Team17
- **Παιχνίδι της χρονιάς (Σκανδιναβία):** Full Throttle
- **Παιχνίδι της χρονιάς (Κάτω Χώρες):** Mortal Kombat 3
- **Παιχνίδι της χρονιάς (Ιταλία):** Command & Conquer
- **Παιχνίδι της χρονιάς (Ισπανία):** Worms
- **Παιχνίδι της χρονιάς (Γαλλία):** Heroes of Might and Magic

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ	ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Η/Υ	ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
Chaos Engine 2	Bitmap Brothers	Amiga	6/96
XTreme Racing Data Disk	Siltunna	Amiga	Τώρα
Microlyte Warriors		Amiga	7/96
SPQR	GT	PC	6/96
Jazz Jackrabbit 2	Epic	PC	6/96
SimCity 2000 SE	Maxis	PC	6/96
Warcraft II Expansion Disk	Blizzard	PC	6/96
Panic Level 4	Interplay	PC	Τώρα
Impact Racing	JVC	Saturn	6/96
Overkill	Konami	Saturn	9/96
Space Hulk	EA	Saturn	7/96

ΤΙΤΛΟΣ	ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Η/Υ	ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
DiscWorld	Sega	Saturn	Τώρα
3D Lemmings	Sega	Saturn	Τώρα
Magic Carpet	EA	Saturn	Τώρα
True Pinball	Ocean	Playstation	Τώρα
Magic Carpet	EA	Playstation	Τώρα
Agile Warrior	Virgin	Playstation	Τώρα
D	Acclaim	Playstation	Τώρα
Viewpoint	EA	Playstation	Τώρα
ISIS	Panasonic	3DO	7/96
Lucienne's Quest	Panasonic	3DO	8/96

SURFING THE NET



Microsoft News

Η Microsoft παρουσίασε ένα νέο Win32 driver για Windows 95 και NT. Αυτή η νέα αρχιτεκτονική θα επιτρέψει στους developers να δημιουργήσουν drivers, οι οποίοι θα είναι συμβατοί και με τα δύο προαναφερθέντα λειτουργικά συστήματα.
Με αυτόν τον τρόπο θα μειωθεί το κόστος για τους developers, οι οποίοι δεν θα χρειάζεται πλέον να δημιουργούν δύο εκδόσεις της ίδιας εφαρμογής.

Αυτός ο Win32 driver θα αποτελέσει τη βάση για τα Simply Interactive PCs (SIPC) του Bill Gates. Τα SIPCs θα είναι μία νέα σειρά προσωπικών υπολογιστών, οι οποίοι όχι μόνο θα μπορούν να τρέξουν Windows NT, αλλά επιπλέον θα χρησιμοποιούν και μία νέα τεχνολογία, την OnNow.

Η OnNow θα επιτρέπει τον έλεγχο διάφορων συσκευών, φυσικά μέσω του PC (τηλεόραση, video, fax, αυτόματος τηλεφωνητής, e-mail κ.λπ.).

Ολα τα παραπάνω μηχανήματα και οι αντίστοιχες λειτουργίες θα είναι συνδεδεμένα με τον SIPC. Οταν χρειάζεται, θα θέτονται σε λειτουργία, ενώ μετά θα κλείνουν! Η OnNow θα χρησιμοποιεί εξελιγμένες τεχνικές power management, το οποίο προς το παρόν χρησιμοποιείται μόνο στα monitors.Η νέα αυτή τεχνολογία θα χρησιμοποιηθεί με τη μορφή κάρτας και από τις εταιρίες Compaq, Hewlett-Packard, Intel, καθώς και από πολλές άλλες.

Αλλες ειδήσεις από τη Microsoft αναφέρουν ότι η εταιρία θα παρουσιάσει σύντομα μία νέα σειρά από joysticks. Το όνομα του νέου joystick θα είναι Powerstick και θα μπορεί να ανιχνεύει συγκεκριμένες κινήσεις που εκτελούνται στα παιχνίδια, για παράδειγμα όταν πυροβολείτε. Στην περίπτωση αυτή, το Powerstick θα πάλλεται, κάνοντας ακόμα πιο ρεαλιστικό το παιχνίδι. Το Doom II και ακόμα 25 παιχνίδια, που θα κυκλοφορήσουν στο μέλλον για Windows 95, θα υποστηρίζουν το Powerstick.



AMIGA®

ΠΡΟΣ ΠΩΛΗΣΗ... ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ

Κατά τη διάρκεια της έκθεσης World Of Amiga '96, η οποία διεξήχθη στην Αγγλία το πρώτο δεκαήμερο του Απριλίου, έπεσε σαν κεραυνός εν αιθρία η είδηση ότι η Amiga Technologies πρόκειται να αγοραστεί από την αμερικανική εταιρία VisCorp. Οπως ίσως γνωρίζετε, η VisCorp ήταν η πρώτη εταιρία που είχε ενδιαφερθεί για την τεχνολογία της Amiga και είχε πάρει τα δικαιώματα για τη χρήση του AGA chipset στο ED set-top box που ετοίμαζε. Η αγορά των set-top boxes αναπτύσσεται ραγδαία στην Αμερική. Πρόκειται για ειδικά multimedia συστήματα, τα οποία συνδέονται στην τηλεόραση και μπορούν να προσφέρουν ζωντανή τηλεφωνία, λήψη και αποστολή fax, video games, home shopping, teletext, πρόσβαση στο Internet κ.λπ.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Πριν από μερικούς μήνες, η ESCOM (η μητρική εταιρία της Amiga Technologies) ανακοίνωσε ότι το 1995 υπέστη ζημίες της τάξης των 85 εκατομμυρίων δολαρίων. Κυριότερες αιτίες για αυτή τη μεγάλη ζημιά ήταν αφ' ενός η πτώση στις πωλήσεις των PCs σε όλο τον κόσμο και αφ' ετέρου ορισμένα εσωτερικά προβλήματα της ESCOM, στα οποία εμπλέκεται και η Amiga Technologies, η οποία έχει αυξημένο κόστος λειτουργίας, μια και είναι αναπτυσσόμενη εταιρία.

Οι αρκετά καλές πωλήσεις της Amiga Technologies (40.000 A1200, 2.000 A4000T και 13.000 monitors) δεν ήταν αρκετές για την ESCOM. Πριν από περίπου ένα μήνα, ο πρόεδρος της ESCOM AG, Manfred Schmitt, υπέβαλε την παραίτησή του, η οποία έγινε αποδεκτή από το διοικητικό συμβούλιο της εταιρίας, ενώ ο νέος πρόεδρος, Helmut Jost, αποφάσισε την πώληση της Amiga Technologies.



Ενα χρόνο μετά την αγορά της Commodore από την Escom AG, η Amiga πρόκειται να αλλάξει χέρια και πάλι! Το όνομα της νέας "μητέρας": VisCorp.

ΤΟΥ Γ. Κουρκουτά

Στις 11 Απριλίου, κατά τη διάρκεια της έκθεσης World Of Amiga '96, ανακοινώθηκε το προσύμφωνο αγοράς της Amiga Technologies από τη VisCorp. Στο προσύμφωνο αυτό αναφέρεται ότι η VisCorp προτίθεται να αγοράσει την Amiga Technologies, συμπεριλαμβανομένων όλων των trademarks (Amiga κ.ά.), της πνευματικής ιδιοκτησίας της τεχνολογίας της Amiga (εκτός του ονόματος Commodore, το οποίο παραμένει στην ESCOM), καθώς επίσης και όλου του stock των υπαρχόντων μοντέλων Amiga και του δικτύου διανομής της Amiga Technologies. Το αντίτιμο της αγοράς αυτής θα φτάσει τα 40 εκατομμύρια δολάρια. Η συμφωνία αναμένεται να "κλείσει" σύντομα, με την αποδοχή της από τα διοικητικά συμβούλια των δύο εταιριών.

Σε συνέντευξη Τύπου, ο Petro

Tyschtschenco, πρόεδρος της Amiga Technologies, ανέφερε τα παρακάτω:

"Η Amiga Technologies θα αργήσει ακόμα να φέρει τα αναμενόμενα κέρδη από τις πωλήσεις της Amiga και λόγω της δύσκολης οικονομικά κατάστασης της ESCOM, δεν είχαμε τα απαραίτητα ποσά που απαιτούνται για την ανάπτυξη της Amiga (Walker, PowerPC), καθώς και για όποια διαφημιστική εκστρατεία. Ετσι, έπρεπε να βρω την πιο συμφέρουσα λύση για εμάς και για το μέλλον της Amiga.

Μετά την πρώτη συμφωνία που είχαμε με τη VisCorp, οι σχέσεις μας έγιναν ακόμα πιο καλές και φάνηκε ότι η VisCorp είναι μια εταιρία που βασίζεται πολύ στην έρευνα τεχνολογίας. Αυτό θα σημάνει πολλά για εμάς, μια και το νέο set-top box θα είναι στην ουσία μία Amiga με βελτιωμένες video ικανότητες και με πιο 'δεμένο' λειτουργικό σύστημα. Η αγορά των set-top boxes είναι τεράστια και θα γίνει η βάση για την περαιτέρω ανάπτυξή μας.

Η όλη δομή της Amiga Technologies θα μείνει η ίδια και εγώ θα παραμείνω πρόεδρος της εταιρίας, όπως και τα υπόλοιπα στελέχη, αλλά από την ώρα που θα οριστικοποιηθεί η συμφωνία, η Amiga Technologies θα είναι πλέον μία αμερικανική εταιρία, με ό,τι συνεπάγεται αυτό."

Η επίσημη ανακοίνωση της VisCorp αναφέρει τα ακόλουθα:

"Πιστεύουμε ότι η τεχνολογία της Amiga θα μας βοηθήσει να παρουσιάσουμε μία νέα μορφή Interactive TV (ITV), η οποία θα είναι ανώτερη από ό,τι υπάρχει σήμερα στην αμερικανική - και όχι μόνο - αγορά. Το set-top box ED δεύτερης γενιάς θα είναι ο συνδετικός κρίκος του home user με όλο τον κόσμο, καθώς θα του προσφέρει ολοκληρωμένες on-line υπηρεσίες, όπως πρόσβαση στο Internet μέσω WWW κ.λπ. Οι υπάρχοντες χρήστες Amiga θα αποτελέσουν τη βάση για τη μελλοντική ανάπτυξή μας.

Μετά την ολοκλήρωση της αγοράς, θα συνεχίσουμε την υποστήριξη των υπάρχοντων δημοφιλών Amiga μοντέλων (A1200, A4000T), ενώ δεσμευόμαστε ότι θα συνεχίσουμε την ανάπτυξη όλων των projects της Amiga Technologies (PowerPC Amiga)."

Τέλος, ο διευθυντής software της VisCorp, Carl Sassenrath, ανέφερε τα εξής:

"Θα ήθελα να καθησυχάσω όλους τους Amiga users. Ολοι εμείς στη VisCorp είμαστε 'εραστές' της Amiga. Στο group software της εταιρίας, δεν υπάρχει ούτε ένας PC user, κάτι που δεν συνέβαινε στην Commodore και στην ESCOM. Ολοι μας ήμαστε ανέκαθεν Amiga users. Για παράδειγμα, εγώ ανέπτυξα το multitasking του Amiga OS, ενώ εργάστηκα για το CDTV, το AmigaLogo, το OptCD, το ISOCD και άλλα. Μια και υπήρξα μηχανικός της Commodore, όπως και πολλοί άλλοι



VIScorp

Welcome to the home of VIScorp, Visual Information Service Corp. We develop and market cost-effective set-top appliances for the home, business, government, and educational users of interactive television. Our set-top device, ED, integrates the television and telephone, providing a gateway for every household to enter into the age of on-line interactive services at an affordable price and in a user friendly environment.

IMPORTANT MESSAGE

VISCORP and AMIGA: The Phoenix Strategy

εδώ στη VisCorp, δεν σκοπεύω να 'σκοτώσω' την Amiga και, αν μου ανατεθεί το system development, να είστε σίγουροι ότι θα δείτε μία killer Amiga!"

Ολα τα παραπάνω δείχνουν ότι οι δύο εταιρίες χρειάζονται η μία την άλλη. Από τη μία, η VisCorp θέλει την τεχνολογία της Amiga για να παρουσιάσει ένα "αχτύπητο" set-top box (λόγω του AmigaOS), ενώ από την άλλη, η Amiga Technologies θα έχει πλήρη υποστήριξη και τα απαραίτητα κεφάλαια για την ανάπτυξη της Power Amiga. Μπορεί η νέα πώληση της Amiga να φαίνεται αρνητικό γεγονός, αλλά μετά τη δήλωση του Carl Sassenrath βλέπουμε ότι υπάρχουν πολλοί πρώην μηχανικοί της Commodore στη VisCorp και ότι όλοι είναι πραγματικοί Amiga lovers. Οι προοπτικές που ανοίγονται για την Amiga σίγουρα είναι περισσότερες από αυτές που θα είχε αν έμενε στην ESCOM, με δεδομένη την άσχημη οικονομική κατάσταση της τελευταίας.

Οπως προανέφερα, ο τομέας των set-top boxes αποτελεί μία ταχέως αναπτυσσόμενη και τεράστια αγορά. Φανταστείτε τις προοπτικές που ανοίγονται, αν το νέο set-top box δεύτερης γενιάς της VisCorp γίνει το μελλοντικό standard στην Interactive TV. Η ψυχή αυτού του μηχανήματος θα είναι Amiga!

Βέβαια, πρώτα από όλα, η Amiga πρέπει να παραμείνει μία multimedia υπολογιστική πλατφόρμα, ενώ πρέπει επίσης συνεχιστεί η ανάπτυξη της Power Amiga. Αν όλα πάνε καλά, η Power Amiga μπορεί να έχει έτοιμη την απαραίτητη βάση χρηστών από το set-box δεύτερης γενιάς της VisCorp - και το αντίθετο.

Εμείς θα σας κρατάμε ενήμερους για όλες τις μελλοντικές εξελίξεις, που όλα δείχνουν ότι θα είναι ευχάριστες.

Εφθασε, λοιπόν, η ώρα που πλέον θα μπορούμε να απολαμβάνουμε ...ψηφιακούς ηθοποιούς στην οθόνη μας. Η Walt Disney, με τη βοήθεια της Pixar (μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής τρισδιάστατου λογισμικού και φωτορεαλιστικής απεικόνισης), δημιούργησε το TOY STORY, μία ταινία 81 λεπτών, όπου πουθενά δεν θα δείτε ανθρώπινο πλάσμα!

του Renato L. Grelloni

TOY STORY

...Οταν οι υπολογιστές δημιουργούν τέχνη!



Ναι! Η εποχή όπου οι υπολογιστές έχουν την τιμητική τους στην έβδομη τέχνη έφθασε! Αν και έχουμε δει σε πάρα πολλές ταινίες καταπληκτικά εφέ ή ακατόρθωτους ηρωισμούς, τα οποία έχουν επιτευχθεί με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ωστόσο είναι η πρώτη φορά που δημιουργείται μία ταινία χωρίς να υπάρχουν πραγματικοί ηθοποιοί. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

ΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Στη δεκαετία του '70, οι υπολογιστές χρησιμοποιήθηκαν αρχικά είτε ως ηθοποιοί ("2001: A Space Odyssey [2001, Η Οδύσσεια του Διαστήματος]" του Stanley Kubrik) είτε για τα τρισδιάστατα γραφικά τους ("Star Wars [Ο Πόλεμος των Αστρων]" του George Lucas).

Το 1981, η Walt Disney δοκίμασε την τύχη της με το έργο "TRON", το οποίο περιλάμβανε τρισδιάστατα γραφικά και backgrounds συνολικής διάρκειας τριάντα λεπτών και με υπόθεση έναν άνθρωπο που είχε μπει μέσα σε υπολογιστή σαν ...πρόγραμμα. Αν και ήταν ακριβή παραγωγή (20 εκατ. δολάρια), σίγουρα αποθάρρυνε πολλούς παραγωγούς ταινιών, αφού στέφθηκε με παταγώδη εμπορική αποτυχία. Μία άλλη ταινία, το 1982, είχε ωστόσο καλύτερη μοίρα. Στο "The Last Starfighter (Ο Τελευταίος Αστρομαχητής)", λοιπόν, χρησιμοποιήθηκε η υπολογιστική ισχύς του Cray για τη δημιουργία όλων των αστροστόλων και όλων των σκηνών που περιείχαν μάχες με αστρόπλοια.

Το 1983, ο George Lucas ίδρυσε την εταιρία Industrial Light & Magic. Σκοπός της εταιρίας ήταν η ενασχόληση με τα τρισδιάστατα γραφικά και τις τεχνικές των εφέ στον κινηματογράφο, με τη χρήση υπολογιστών. Με ορισμένα "βαριά" κινηματογραφικά projects ("StarTrek",







"Return of the Jedi", "The Great Mouse Detective" και άλλα), δημιουργήθηκε η ανάγκη κάποιας νέας εταιρίας, η οποία θα είχε αποκλειστικό αντικείμενο ενασχόλησης τη συγγραφή λογισμικού για τρισδιάστατα γραφικά. Ετσι, γεννήθηκε η θρυλική Pixar.

Η Pixar έχει δημιουργήσει λογισμικό, το οποίο γνώρισε κατά καιρούς μεγάλες επιτυχίες. Εκτός του ότι η χρήση του ξεκίνησε από Unix Workstations και έχει "κατέβει" πλέον και σε personal computers (Macintosh, PC-IBM), η Pixar δημιούργησε το Renderman, ένα καταπληκτικό πρόγραμμα φωτορεαλιστικής απεικόνισης. Με το πρόγραμμα αυτό, ανάλογα με τις γωνίες και τις καμπύλες του αντικειμένου, η υφή υπολογίζεται ξεχωριστά, παρέχοντας πράγματι φωτορεαλιστικά αποτελέσματα.

Ετσι, λοιπόν, ταινίες όπως το "Terminator 2", το "Jurassic Park" και το "The Abyss" περιέχονται στις επιτυχίες της Pixar και της Industrial L&M. Επιπλέον, το 1989, η Pixar πήρε βραβείο Οσκαρ για τη μικρού μήκους ταινία Tin





Toy. Αυτό έδωσε το έναυσμα στη Walt Disney να υπογράψει συμβόλαιο με την Pixar το 1991, για το Toy Story.

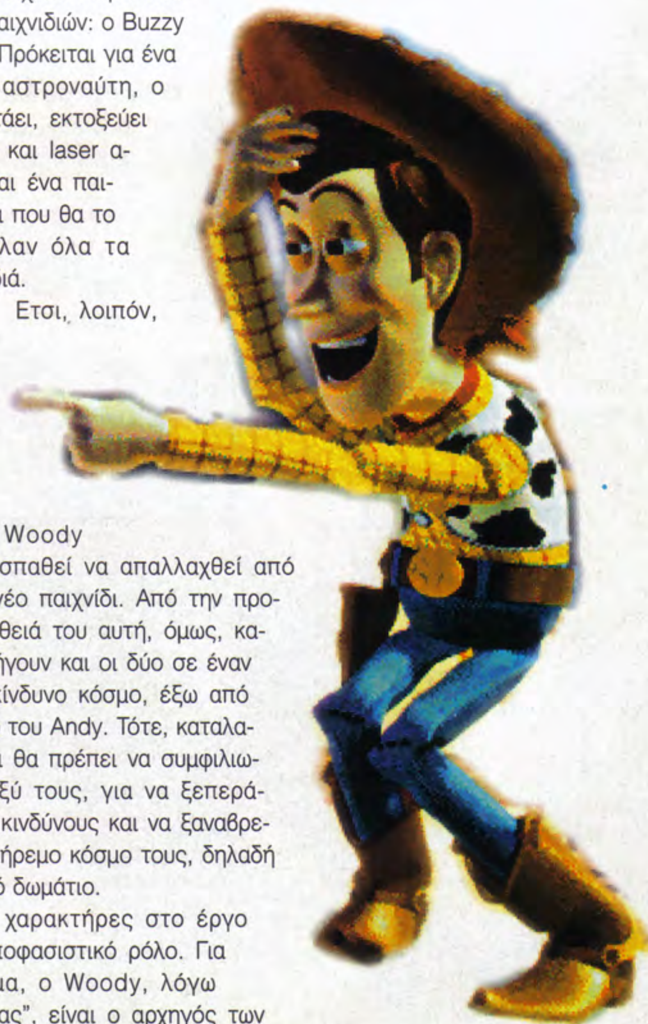
ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΜΑΣ

Ετσι, λοιπόν, με σκηνοθέτη τον Τζον Λάσιτερ (δημιουργός του βραβευμένου Tin Toy), με το λογισμικό της Pixar, με τις φωνές διάσημων ηθοποιών (Τομ Χανκς, Τιμ Αλεν) και, τέλος, με πολύ μεράκι, δημιουργήθηκαν 110.064 καρέ, μετά από 800.000 ώρες rendering σε 117 υπολογιστές SunSPARC 20 (αυτό σημαίνει 16 δισεκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο!) και χωρητικότητες που πλησιάζουν το 0,5 terabyte (δηλαδή 500 gigabytes!), που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία "Toy Story".



ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο Woody (ο ξύλινος cowboy) είναι εδώ και έξι χρόνια το καλύτερο παιχνίδι του Andy, ενός μικρού αγοριού. Αυτονόητο ότι είναι και ο αρχηγός όλων των παιχνιδιών του Andy. Η αρχηγία αυτή αμφισβητείται, όταν στα γενέθλια του Andy έρχεται ένα καινούριο παιχνίδι στην κοινότητα των παιχνιδιών: ο Buzzy LightYear! Πρόκειται για ένα σύγχρονο αστροναύτη, ο οποίος πετάει, εκτοξεύει πυραύλους και laser ακτίνες. Είναι ένα παιχνίδι που θα το ήθελαν όλα τα παιδιά.



Ετσι, λοιπόν, ο Woody προσπαθεί να απαλλαχθεί από το νέο παιχνίδι. Από την προσπάθειά του αυτή, όμως, καταλήγουν και οι δύο σε έναν επικίνδυνο κόσμο, έξω από το δωμάτιο του Andy. Τότε, καταλαβαίνουν ότι θα πρέπει να συμφιλιωθούν μεταξύ τους, για να ξεπεράσουν τους κινδύνους και να ξαναβρεθούν στον ήρεμο κόσμο τους, δηλαδή στο παιδικό δωμάτιο.

Ολοι οι χαρακτήρες στο έργο παίζουν αποφασιστικό ρόλο. Για παράδειγμα, ο Woody, λόγω "αρχαιότητας", είναι ο αρχηγός των παιχνιδιών και πάντα ακούει και συμβου-

λεύει τα άλλα παιχνίδια. Ποτέ δεν αμφισβητήθηκε η αντικατάστασή του από τους άλλους, παρά μόνο μετά την εμφάνιση του Buzz.

Ο Buzz LightYear είναι ένα παιχνίδι μοντέρνο, με φωνητικά samples, ακτίνες laser, καράτε και φτερά, που θα το ζήλευε οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. Ψηλομύτης, με μεγάλη ιδέα για τον εαυτό του, πιστεύει ότι δεν είναι παιχνίδι, αλλά ο "Υπερασπιστής του Γαλαξία". Στο τέλος, όμως, χάρη στον Woody, θα μάθει τι αξία έχει να είναι παιχνίδι.

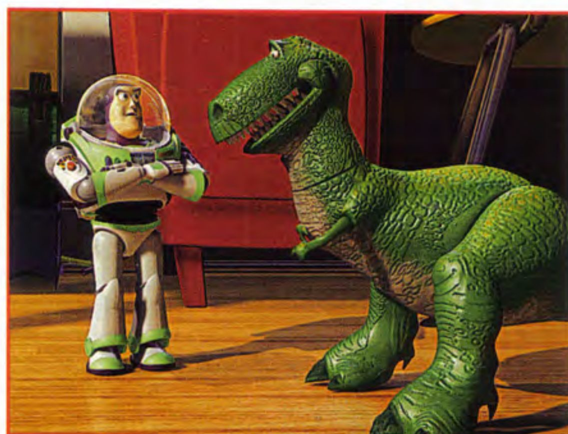
Αλλοι χαρακτήρες, που παίζουν σημαντικό ρόλο στην ταινία, είναι ο Green Army Man, το κλασικό, πράσινο, πλαστικό στρατιωτάκι, το οποίο παίρνει πολύ σοβαρά το ρόλο του (αφού διατάζει όλα τα άλλα πράσινα στρατιωτάκια) και εκπληρώνει τις διαταγές του Woody, ο Slinky, ο σύντροφος και σκύλος του Woody και ο Rex, ο δωδεκάιντσος πλαστικός δεινόσαυρος, ο οποίος είναι χαρακτήρας νευρωτικός, ασταθής και ευαίσθητος.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Ηδη, το μέλλον για το "Toy Story" διαγράφεται λαμπρό. Αρκεί να σκεφτείτε ότι μέχρι τα μέσα Απριλίου "έκοψε" στις ΗΠΑ εισιτήρια συνολικής αξίας 210 εκατομμυρίων δολαρίων (ξεπέρασε έτσι ακόμα και το "Pocahontas"). Φανταστείτε τι θα επακολουθήσει. Η ηλεκτρονική διασκέδαση δεν θα μπορούσε να μείνει έξω από το χορό. Ετσι, λοιπόν, η Disney Interactive θα κυκλοφορήσει (εάν δεν το έχει κάνει ήδη) το "Toy Story Screen Scenes", το οποίο θα περιέχει background για τον υπολογιστή μας, screensaver και πολλά άλλα, μέσα από την ταινία. Παράλληλα, θα κυκλοφορήσει ένα animated storybook με τον ομώνυμο τίτλο. Επίσης, έχουν δοθεί τα δικαιώματα σε εταιρίες που θα δημιουργούν εκδόσεις παιχνιδιών, τα οποία έχουν θέμα το "Toy Story" και τους ήρωές του. Θα κυκλοφορήσουν, λοιπόν, ένα παιχνίδι για Megadrive, SNES και Gameboy, ένα platform, ένα shoot'em up, ένα beat'em up και ένα σε στιλ Doom.









ΣΤΗΝ ΠΛΗΣΙΕΣΤΕΡΗ ΑΙΘΟΥΣΑ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΣΑΣ

Θα πρέπει να πάτε να δείτε αυτή την ταινία, η οποία ίσως αλλάξει την ιστορία του Hollywood. Να τη δείτε, μάλιστα, δύο φορές. Την πρώτη φορά, να τη δείτε μόνο σαν περιπέτεια, να αφεθείτε ελεύθεροι, να ξαναγίνετε παιδιά και να ταυτιστείτε με τους ήρωες του έργου. Τη δεύτερη φορά να εστιάσετε στα τεχνικά ζητήματα και να θαυμάσετε τα καταπληκτικά rendering, το ομαλό animation, τα λαμπερά χρώματα και τους ρεαλιστικούς φωτισμούς. Τότε θα καταλάβετε γιατί ο υπολογιστής είναι κάτι περισσότερο από απλό εργαλείο!

CD LAND

COMPUTER APPLICATIONS

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK - DAT

SUPER

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ

ΟΛΟΙ ΟΙ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΑΝΑΓΡΑΦΟΜΕΝΟΙ ORIGINAL ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΠΟ

4.000 δρχ











ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

RAPTOR
SAM & MAX HIT THE ROAD
RING CCLE
ULTIMATE DOOM II
MOTOR CITY
BUCKPACKER
HARPOON II DELUXE
PSYCHIC DETECTIVE
THE ESSENTIAL SPORTS
MS MONEY
MS OCEAN
MS CREATIVE WRITER
PRESCIPRION DRUGS
OTE 1/96 WIN
STAR TRECK OMNYPEDIA
THE BEAST WITHIN
TO ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΣΩΜΑ
JAZZ GREATS
BEETHOVEN 5th
TIME LIFE ASTROLOGY
LOGOMATHIA II
HOME VOTANIST
MS OFFICE GR
HOME 3D DESIGN
DEFCON 5
RAYMAN
BATTLEGROUND ARDENES
ALONE IN THE DARK 4
ARCADE AMERICA
WORLD SOCCER
ANGEL DEVOID
TOTAL DISTORTION
FOOTBALL PRO 96
BATMAN FOREVER
FANTASY GENERAL
MANIC CARTS
D
CIVILIZATION II
THE DARK EYE
HOYLE ARCADE GAMES

RISE OF THE ROBOTS II
THIS MEANS WAR
JOHNNY BAZOOKATONE
TERMINATOR 2 FUTURE SHOCK
TOP GUN
WELCOME TO THE FUTURE
NBA LIVE 96
WRESTLEMANIA
FOOTBALL LIMITED
CHRONOMASTER
CONQUEROR
THEXDER
MS 500 NATIONS
THE HUTCHINSONS 1996
EUROPEAN VIDEO ATLAS
WORLD ATLAS V6
MTV UNPLUGED
FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED
COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE

THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL. III
X-COM UFO DEFENCE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION
SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD '96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED
TILT
THUNDER HAWK II
WARHAMMER
CORELXARA!
CORELFLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL '96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11th HOUR
SILENT STEEL
WING COMMANDER 4
Z ....COMING SOON
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM

X-COM UFO DEFENCE
PINBALL MANIA
TORNADO OP. DESERT STORM
RETRIBUTION
1944 ACROSS THE RHINE
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPEOUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
WIN '95 GR UPGRADE
COREL ART SHOW 6
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA REBETIKO
COREL OFFICE
ANIMATOR STUDIO WIN '95
CORELDRAW! 6 UPGRADE BUILD 169
LEARN TO SPEAK ENGLISH
AUTOROUTE EUROPA V3.0

PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS
KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OFF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM
RAPTOR
SAM & MAX HIT THE ROAD
RING CYCLE

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

LONE SOLDIER
EXTREME GAMES
JOHNNY BAZOOKATONE
GOAL STORM
FIRESTORM
WORMS
FIFA '96
DOOM
HI-OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9413109 - 9430114, ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ. ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΘΕΜΑ

PUBLIC DOMAIN WORLD

Δωρεάν προγράμματα για όλους

Υποθέτω ότι οι περισσότεροι θα έχετε ακούσει τη φράση Public Domain, η οποία χαρακτηρίζει πολλά από τα αγαπημένα σας παιχνίδια ή εφαρμογές. Διαβάζοντας το παρόν θέμα, θα μάθετε τι ακριβώς σημαίνει PD και ποιες κατηγορίες PD προγραμμάτων υπάρχουν.

• Του Γ. Κουρκουτά
anaconda@compulink.gr

Αν ρίξετε μία ματιά στην ιστορία πολλών εμπορικών εφαρμογών και παιχνιδιών, σε όλες τις πλατφόρμες, θα ανακαλύψετε ότι οι πρώτες εκδόσεις τους προέρχονται από το χώρο των Public Domain (PD). Τα λεγόμενα PD προγράμματα δεν είναι τίποτε άλλο από δημιουργίες απλών computer users, οι οποίοι έχουν ασχοληθεί λίγο παραπάνω με τον υπολογιστή τους και, φυσικά, κατέχουν μία ή περισσότερες γλώσσες προγραμματισμού. Καθένας από αυτούς, όπως είναι φυσικό, ειδικεύεται σε κάποιον τομέα (για παράδειγμα, anti-virus utitilities, text editors, παιχνίδια κ.ο.κ.) και συνεισφέρει τη δημιουργία του στις διάφορες PD βιβλιοθήκες που υπάρχουν. Στο χώρο της Amiga, για παράδειγμα, οι πιο γνωστές PD συλλογές είναι η Fred Fish και το Aminet.

Συνήθως, αφορμή για τη δημιουργία κάποιου utility αποτελεί το κενό που υπάρχει σε αυτόν το συγκεκριμένο τομέα του υπολογιστή του. Ετσι, με την πάροδο του χρόνου, συμπληρώνονται όλες οι ελλείψεις που τυχόν υπάρχουν σε ένα λειτουργικό σύστημα, ειδικά εάν αυτό έχει ανοιχτή αρχιτεκτονική, όπως για παράδειγμα το Workbench της Amiga.



Τα περισσότερα PD προγράμματα δεν είναι δυνατό να παρουσιαστούν από εταιρίες παραγωγής software, κυρίως επειδή δεν συμφέρει οικονομικά τις εταιρίες να ασχοληθούν με μικρές εφαρμογές, οι οποίες, ως επί το πλείστον, απευθύνονται σε μικρό αγοραστικό κοινό. Οι βιβλιοθήκες διακίνησης PD προγραμμάτων συνήθως πουλάνε δισκέτες ή CD-ROMs με PD προγράμματα, χωρίς κέρδος. Απλώς, ο αγοραστής πληρώνει ένα μικρό ποσό που αντιστοιχεί στο κόστος του μέσου στο οποίο έχουν αποθηκευτεί τα προγράμματα.

Είναι διαδεδομένη η αντίληψη ότι τα PD προγράμματα διατίθενται δωρεάν και μπορούν να αντιγραφούν ελεύθερα. Κάτι τέτοιο δεν ισχύει στην πράξη ή, καλύτερα, μόνο ένα μικρό μέρος των PD προγραμμάτων παρέχεται δωρεάν, ενώ τα περισσότερα ανήκουν στις κατηγορίες που αναφέρονται παρακάτω.



FREEWARE

Ο χαρακτηρισμός FreeWare για κάποιο PD πρόγραμμα σημαίνει ότι αυτό το πρόγραμμα δεν έχει copyright, επομένως μπορεί να αντιγραφεί ελεύθερα. Επίσης, μπορεί να αποκτηθεί εντελώς δωρεάν. Η κατηγορία αυτή αποτελεί μάλλον τη μειοψηφία των PD προγραμμάτων και συνήθως αφορά σε μικρές εφαρμογές.

SHAREWARE

Πρόκειται για την πλέον διαδεδομένη κατηγορία PD προγραμμάτων. Εδώ, ο δημιουργός του προγράμματος διατηρεί τα copyrights και, συνήθως, ζητά κάποιο μικρό χρηματικό ποσό, εφόσον χρησιμοποιείται συχνά το πρόγραμμά του. Τις περισσότερες φορές, τα προγράμματα αυτά δεν έχουν όλες τις λειτουργίες τους ενεργοποιημένες ή υπάρχουν διάφοροι requesters, που συνεχώς υπενθυμίζουν την προέλευση του software κ.λπ.

Αν στείλετε το απαιτούμενο χρηματικό ποσό στο δημιουργό τους, θα λάβετε την πλήρη - registered - έκδοση του προγράμματος, ενώ θα έχετε και μελλοντική υ-



ποστήριξη με νέες εκδόσεις του συγκεκριμένου προγράμματος. Εφόσον έρθετε σε επαφή με αυτού του είδους το software, θα πρέπει να διαβάζετε τις πληροφορίες που υπάρχουν στα συνοδευτικά doc files και να ακολουθείτε τις οδηγίες του δημιουργού τους. Τα shareware προγράμματα διακινούνται και αυτά μέσω των προαναφερθεισών PD βιβλιοθηκών.

LICENSEWARE

Πρόκειται για μία μορφή shareware software. Στην περίπτωση των licenseware προγραμμάτων, τη στιγμή της απόκτησης κάποιου προγράμματος, καταβάλλετε και την αμοιβή που θα πληρώνατε στο shareware software, αν στέλνατε το ποσό στο δημιουργό του. Βέβαια, τα licenseware προγράμματα είναι συνήθως πιο φτηνά από τα αντίστοιχα shareware και αφορούν κυρίως σε παιχνίδια πολύ καλής ποιότητας. Οπως ίσως θα καταλάβατε, δεν επιτρέπεται η αντιγραφή ενός licenseware προγράμματος με κανέναν τρόπο.

GIFTWARE

Το gifware software είναι ανάλογο με το shareware, μόνο που εδώ ο δημιουργός ζητά να του στείλετε, αντί για χρήματα, κάποιο δώρο. Ο όρος "δώρο" περιλαμβάνει οτιδήποτε κρίνετε εσείς κατάλληλο και μπορεί να είναι από μία κάρτα ή ένα κουτί σοκολατάκια μέχρι ένα περιοδικό ή ένα αυτοκίνητο. :-) Υπάρχει η περίπτωση να συναντήσετε διάφορες κατηγορίες giftware, όπως για παράδειγμα e-mailware, cardware, chocoware, που εξηγούν με αυτόν τον τρόπο το είδος του δώρου που πρέπει να αποστείλετε στο δημιουργό του συγκεκριμένου προγράμματος.

ΠΗΓΕΣ ΤΩΝ PDS

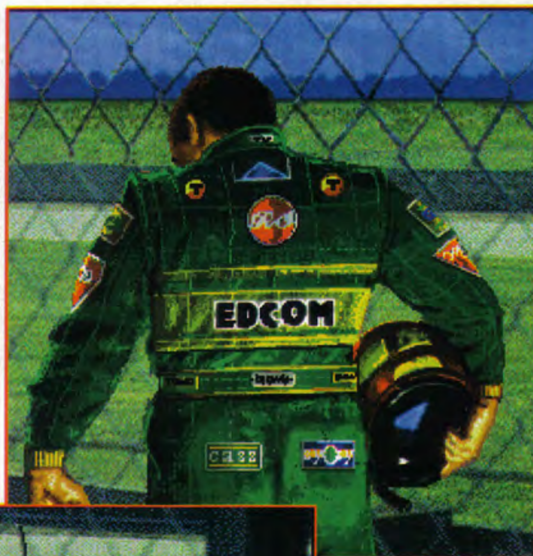
Στην Ελλάδα, δυστυχώς, δεν υπάρχει κάποιο οργανωμένο δίκτυο διακίνησης PD software, όπως λόγου χάρη στην Αγγλία. Μέχρι πρότινος, η μόνη πηγή PD προγραμμάτων ήταν οι βάσεις δεδομένων, οι οποίες προϋποθέτουν ύπαρξη modem, καθώς επίσης και οι δισκέτες των περιοδικών. Η πρώτη λύση απευθυνόταν σε πολύ περιορισμένο κοινό, ενώ η δεύτερη περιείχε μικρό αριθμό επιλεγμένων προγραμμάτων.

Σήμερα, η κατάσταση έχει αλλάξει ριζικά, κυρίως λόγω της χρήσης του CD-ROM και του Internet. Σε ένα CD-ROM, μπορούν να αποθηκευτούν gigabytes PD προγραμμάτων με πολύ μικρό κόστος. Αν κάνετε μία βόλτα στην οδό Στουρνάρη, θα βρείτε μεγάλη ποικιλία από PD συλλογές σε CD-ROMs, κυρίως για PCs.

Οσοι έχετε την τύχη να διαθέτετε πρόσβαση στο Internet, μπορείτε ανά πάσα στιγμή να αποκτήσετε ό,τι PD θέλετε και, πάντοτε, τις τελευταίες εκδόσεις των προγραμμάτων. Ειδικά οι Amiga users, σε πολλά Internet ftp sites μπορούν να βρουν τις πλήρεις συλλογές του Aminet, το οποίο περιλαμβάνει περισσότερα από 10 GB PD software για την Amiga, που καλύπτει όλους τους τομείς. Ο,τι και αν χρειαστείτε, κατά 90% θα το βρείτε στο Aminet. Στις διευθύνσεις ftp.netnet.net, ftp.funet.fi, ftp.leo.org και ftp.uni paderborn.de, θα βρείτε mirrors των γνωστότερων PD συλλογών (Aminet, Fred Fish, CICA και άλλες), οι οποίες ανανεώνονται πολύ συχνά.

Αν σκεφτείτε ότι το Doom στα PCs ξεκίνησε από PD παιχνίδι, καθώς και πλήθος άλλων Amiga εφαρμογών, όπως τα MUI, Term, Main Actor, Image Studio, Viewtek, Virus-Workshop, PC-Task, Shapeshifter και άλλα, αντιλαμβάνεστε ότι χωρίς το PD software ο κόσμος των υπολογιστών θα ήταν πολύ διαφορετικός από ό,τι είναι σήμερα.

●



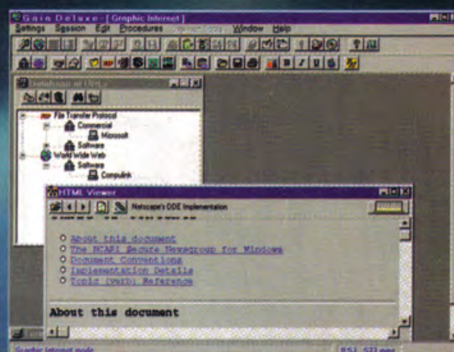


ΝΕΑ ΒΕΛΤΙΩΜΕΝΗ ΕΚΔΟΣΗ

ΕΝΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ 32bit

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ GAIA DELUXE...

Κάντε τη σύνδεσή σας συναρπαστική!
Η νέα έκδοση των 32 bit έχει εντελώς νέο "look" και αξιοποιεί πλήρως τα χαρακτηριστικά των Windows 95.





- **ΕΥΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΑ ΑΡΧΕΙΑ** σε μορφή HTML ή RTF
- **ΝΕΟ CHAT & PARTY** Πιο φιλικό και λειτουργικό
- **ΝΕΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET**

@ Επαγγελματικός mailer με off-line δυνατότητες και ενσωματωμένο uuencode-uudecode για εύκολη αποστολή και λήψη αρχείων

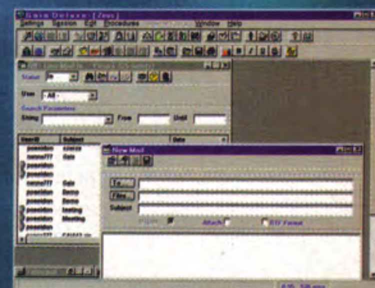
@ News reader: Και το διάβασμα των newsgroups γίνεται παιχνίδι (με off-line δυνατότητες)

@ Ενσωματωμένος browser για την εύκολη πλοήγηση στις Web σελίδες αλλά και για την επικοινωνία σας με το Netscape ή τον Explorer (με off-line δυνατότητες)

@ Τεράστια βάση δεδομένων Web σελίδων, FTP υπηρεσιών, newsgroups και mailing lists ταξινομημένων ανά κατηγορία.

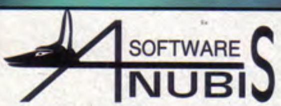
@ Βιβλιοθήκη για εύκολη ανάπτυξη TCP/IP Client & Server εφαρμογών.

Το **GAIA DELUXE** δεν είναι απλώς ένα φαινόμενο 32 bit, είναι ένα πανίσχυρο εργαλείο στα χέρια κάθε χρήστη του Δικτύου CompuLink. Αποκτήστε το!



SPECIAL PRICE 12.000 δρχ.

ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, fax: 282663

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ GAIA DELUXE

Παρακαλώ συμπληρώστε το δελτίο και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**
(στην αναγραφόμενη τιμή συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... Υπογραφή ....

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....

❒ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......................... (προς Compupress Α.Ε., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)
❒ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το πρόγραμμα
❒ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου: ❒ VISA, ❒ EUROCARD, ❒ MASTERCARD, ❒ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ, ❒ DINERS

Αριθμός κάρτας .... Ημ/νία λήξεως .... Υπογραφή ....

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

Για τους Ευρωπαίους κατασκευαστές βασικά κριτήρια στην κατασκευή ενός παιχνιδιού είναι το gameplay, το χαμηλό κόστος κατασκευής και η αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Ωστόσο, από ό,τι δείχνουν τα πράγματα, δεν ισχύει το ίδιο για τις αμερικανικές εταιρίες κατασκευής software, οι οποίες ως βασικό κριτήριο θεωρούν τον εντυπωσιασμό του gamer από την πρώτη κιόλας στιγμή. Ετσι, επενδύουν άφθονο χρήμα στον τεχνικό τομέα, τους νέους τρόπους απεικόνισης και, τέλος, τις πανάκριβες κινηματογραφικές υπερπαραγωγές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο τίτλος της Origin "Wing Commander III", του οποίου το κόστος κατασκευής - ούτε λίγο ούτε πολύ - ανήλθε σε 6 εκατομμύρια δολάρια.

MADE IN AMERICA

Αμερικανικές εταιρίες κατασκευής software

Βέβαια, στο κόστος ενός παιχνιδιού, εκτός από το υψηλό κόστος παραγωγής, εντάσσεται και το κόστος των προγραμματιστών, των σχεδιαστών και των λοιπών συντελεστών. Αλλωστε, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι στην Αμερική οι μισθοί κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα και για το λόγο αυτόν - ακόμη και σήμερα - πολλοί Ευρωπαίοι προγραμματιστές πηγαίνουν εκεί για να βρουν μία καλύτερη τύχη και να αυξήσουν τόσο τις τεχνικές γνώσεις τους όσο και τα οικονομικά τους.

Από έρευνες προκύπτει ότι η κατασκευή ενός παιχνιδιού στην Αμερική στοιχίζει τέσσερις φορές περισσότερο από ό,τι σε μία ευρωπαϊκή χώρα. Είναι, όμως, αυτό το βασικό κριτήριο ενός gamer; Και ο εντυπωσιασμός; Μπορεί ένα παιχνίδι με τα καλύτερα γραφικά, την καλύτερη κίνηση, τα άφθονα videos να "κολλήσει" στην οθόνη τον gamer για πολλές ημέρες, αν η αντοχή του παιχνιδιού (αυτό που αποκαλούμε playability) είναι ανύπαρκτη; Σίγουρα όχι.

Σας πληροφορώ ότι αυτόν το μήνα είχαμε την τύχη να φιλοξενούμε έναν τίτλο του Playstation, το Namco Museum Vol. 1 (review υπάρχει στο τεύχος που κρατάτε), έναν τίτλο όπου φιλοξενούνται παιχνίδια της δεκαετίας του '80 - ενδεικτικά αναφέρω το Pole Position και



Δύο διαφορετικές σχολές, με διαφορετικό τρόπο σκέψης και διαφορετικές οικονομικές δυνατότητες ασχολούνται με το ίδιο αντικείμενο: την κατασκευή software και ειδικότερα παιχνιδιών.
• του U. Grelloni

το Rally X - , παιχνίδια με λιτά γραφικά, ελάχιστα χρώματα, απλή μουσική, λίγες πίστες, τεράστια όμως αντοχή στο χρόνο (!), γεγονός που πιστεύω ότι θα προβληματίσει και εσάς.

Πολλοί ίσως συμφωνήσουν με τα αμερικανικά πρότυπα, άλλοι ίσως και όχι. Σε κάθε περίπτωση, όμως, στο παρόν άρθρο θα αναφερθούμε στις μεγαλύτερες αμερικανικές εταιρίες κατασκευής software.

SONY

SONY COMPUTER ENT.

Εδρα της εταιρίας είναι το San Diego στην California. Πολλά λόγια για την εταιρία δεν χρειάζονται, καθώς όλοι γνωρίζουμε την προσεγμένη και ποιοτική δουλειά που προσφέρει. Μερικές από τις τελευταίες κυκλοφορίες της είναι τα NFL Gameday και NHL Face-Off, Total NBA '96 και Mickey's Wild Adventure.

CRYSTAL DYNAMICS

Εδρα της εταιρίας το Palo Alto της California. Τελευταία, η εταιρία άρχισε τη μεταφορά των παιχνιδιών της από το 3DO στο Playstation και το Saturn. Στην Ευρώπη, τα δικαιώματα της εταιρίας έχει αναλάβει η BMG Interactive και τελευταίες κυκλοφορίες για τα μηχανήματα που προαναφέραμε είναι το GEX και το Off-World Interceptor Extreme.



INTERPLAY

Εδρα της εταιρίας είναι το Irvine της California. Ομοίως μία από τις κορυφαίες εταιρίες κατασκευής software που τελευταία άρχισαν να βλέπουν με άλλο μάτι τις κονσόλες νέας γενιάς. Ετσι, άρχισε μία μεταφορά γνωστών τίτλων από το PC όπως των Descent, Cyberia και Virtual Pool στις παιχνιδομηχανές.

TAKE 2 INTERACTIVE

Με έδρα της την Pennsylvania, η Take 2 ήταν γνωστή έως τώρα για τη συνεργασία της με την επίσης αμερικανική εταιρία GameTek. Παραγωγές της εταιρίας είναι το καταπληκτικό Ripper και το αξιόλογο Ironlord για PC. Τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι πολύ σύντομα θα δούμε τους ανωτέρω τίτλους και στις κονσόλες της νέας γενιάς.

ID

Εδρα της εταιρίας το Mesquite του Texas. Μία από τις γνωστότερες εταιρίες χάρη στο πολύ επιτυχημένο παιχνίδι της Doom που γνώρισε τεράστια επιτυχία σχεδόν σε όλες τις πλατφόρμες. Τελευταία δημιουργήματα της εταιρίας είναι το Hexen και το Quake.

SPECTRUM HOLOBYTE

Με έδρα της την Alameda στην California, η Spectrum Holobyte είναι γνωστότερη στην Ευρώπη ως MicroProse, μία από τις μεγαλύτερες δυνάμεις στο χώρο του software με παιχνίδια που κυκλοφορούν σε όλες τις πλατφόρμες. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα παιχνίδια Transport Tycoon, Star Trek Generations και Top Gun.

ELECTRONIC ARTS

Εδρα της εταιρίας το Northern της California. Πρό-

ΤΟ ΠΡΩΤΟ VIDEO GAME

Μια και στο Console Market αυτού του τεύχους αποφασίσαμε να σας παρουσιάσουμε εν συντομία τις σημαντικότερες αμερικανικές εταιρίες κατασκευής software, θεωρήσαμε αναγκαίο να πούμε και δυο λόγια για το πρώτο video game που έκανε την εμφάνισή του πριν από 34 χρόνια!

Στις αρχές του 1962, το πρώτο video game κατασκευάστηκε σε έναν super υπολογιστή -έναν 386 θα λέγαμε, με τα σημερινά δεδομένα- με ασπρόμαυρα γραφικά, όπου στην οθόνη υπήρχαν ένα διαστημόπλοιο και ένας ιπτάμενος δίσκος. Ο χρήστης προσπαθούσε με το διαστημόπλοιό του να καταστρέψει τον εχθρό -combat simulation για την εποχή-.

Το παιχνίδι πήρε το όνομα "Spacewar" και κατασκευαστής του ήταν ο Steve Russell, ένας φοιτητής από το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο της Μασαχουσέτης. Μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα γνώρισε τεράστια επιτυχία και εξαπλώθηκε σε όλους τους "super" υπολογιστές -εκείνης της εποχής- όλων των πανεπιστημίων.

Αφού γνώρισε τεράστια επιτυχία το πρώτο παιχνίδι, ο Russell κατάλαβε ότι μια τέτοια κίνηση θα μπορούσε να του αποφέρει τεράστια οικονομικά οφέλη. Ετσι, αποφάσισε να ιδρύσει μια εταιρία. Για μικρό χρονικό διάστημα στην εταιρία εργάστηκε και ο Nolan Bushnell, ο οποίος αργότερα αποχώρησε -αφού είχε μάθει τα μυστικά του επαγγέλματος- ιδρύοντας το 1972 τη δική του εταιρία, την πολύ γνωστή σε όλους μας Atari.

Οπως προαναφέραμε, γνώριζε τα μυστικά του επαγγέλματος και ήξερε ότι για να πετύχει ένα παιχνίδι το μόνο που χρειαζόταν ήταν να είναι απλό, εύκολο και κατανοητό σε όλους. Ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι του Bushnell; Θυμάστε μια μαύρη οθόνη με μία διαχωριστική λευκή γραμμή στη μέση της που χώριζε τα δύο γήπεδα, μαζί με δύο ρακέτες μία στα δεξιά και άλλη μία στα αριστερά; Ναι, για το κλασικό "Pong" μιλάμε που τότε γνώρισε τεράστια επιτυχία στις αίθουσες των καφενείων, μια και οι αίθουσες των ηλεκτρονικών δεν υπήρχαν ακόμη.



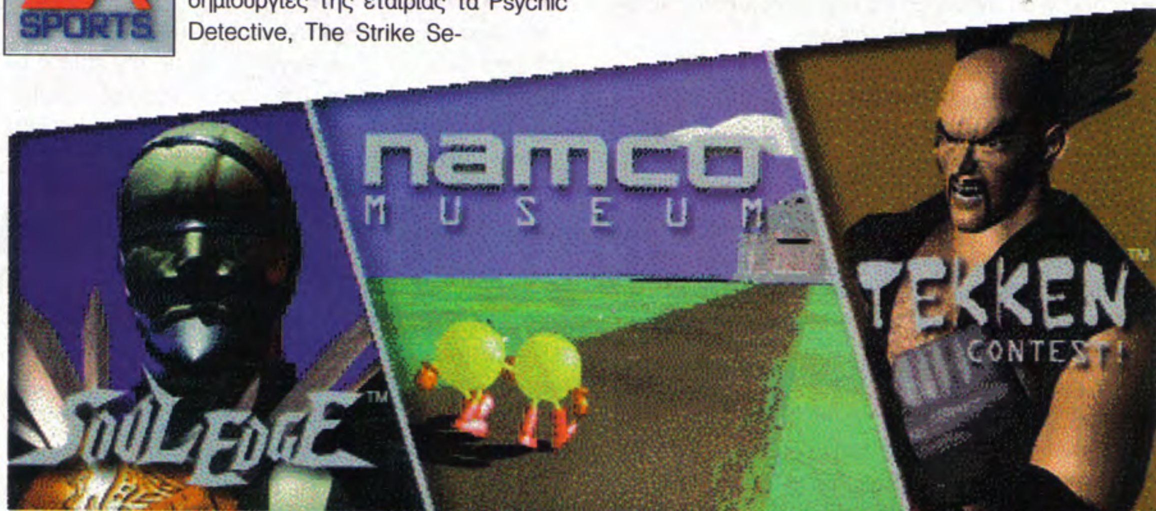


κειται αναμφισβήτητα για ένα από τα γνωστότερα ονόματα στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης, όπως άλλωστε πολλές φορές έχει αποδείξει θέτοντας νέα standards για την κατασκευή ενός παιχνιδιού. Τελευταίες δημιουργίες της εταιρίας τα Psychic Detective, The Strike Series, Madden NFL '96, Shock Wave Assault, Road Rush, NBA Live '96 και Magic Carpet.



ACTIVISION

Η Activision εδρεύει στο Los Angeles της California. Ομοίως μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής software για PCs. Μάλιστα, δεν λίγες οι φορές που η εταιρία γνώρισε τεράστια επιτυχία παρουσιάζοντας προγράμματά της στις 16bit κονσόλες.



ΟΙ 25 ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΕΜΠΟΡΙΚΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

Τα παιχνίδια που ακολουθούν, στις αρχές του 1996 σημείωσαν τις μεγαλύτερες πωλήσεις στην Αμερική.

ΤΙΤΛΟΣ	ΜΗΧΑΝΗΜΑ	ΕΤΑΙΡΙΑ
1) Donkey Kong Country 2	Super Nes	Nintendo
2) Yoshi's Island	Super Nes	Nintendo
3) Madden NFL '96	Megadrive	Electronic Arts
4) NBA Live '96	Megadrive	Electronic Arts
5) Toy Story	Super Nes	Disney Interactive
6) Killer Instinct	Super Nes	Nintendo
7) Mortal Kombat III	Super Nes	Williams Ent.
8) NFL Gameday	Playstation	Sony
9) Toy Story	Megadrive	Disney Interactive
10) Mortal Kombat III	Megadrive	Williams Ent.
11) Donkey Kong Country	Super Nes	Nintendo
12) NBA Basketball	Playstation	Konami
13) Road Rash	Playstation	Electronic Arts
14) Twisted Metal	Playstation	Sony
15) Mortal Kombat II	Megadrive	Acclaim Ent.
16) Tekken	Playstation	Namco
17) Ms Pacman	Megadrive	Time Warner Int.
18) NHL Face Off	Playstation	Sony
19) Destruction Derby	Playstation	Sony
20) Vectorman	Megadrive	Sega of America
21) NHL '96	Megadrive	Electronic Arts
22) Mortal Kombat II	Super Nes	Acclaim Ent.
23) Super Metroid	Super Nes	Nintendo
24) Virtua Fighter 2	Saturn	Sega of America
25) Doom	Playstation	Williams Ent.



KONAMI

Η Konami εδρεύει στο Chicago του Illinois. Η Konami Αμερικής είναι θυγατρική της ιαπωνικής, από όπου έρχονται και οι περισσότεροι τίτλοι. Δύο από τους τίτλους της εταιρίας που κατάφεραν να κερδίσουν την αγάπη αρκετών χρηστών είναι τα Goal Storm και NBA in the Zone.

MAXIS

Εδρεύει στο Walnut Creek της California. Η ε-

ταιρία δείχνει μία ιδιαίτερη προτίμηση στα simulation games. Ετσι, αν κάνουμε λόγο για τη σειρά Sim City A-Train, αμέσως καταλαβαίνουμε ότι πίσω κρύβεται η Maxis. Τίτλους της εταιρίας αναμένεται να δούμε πολύ σύντομα και στις κονσόλες νέας γενιάς.

VIRGIN

Η έδρα της Virgin βρίσκεται στο Irvine της California. Χωρίς περιττά λόγια, αναφέρουμε ότι η εν λόγω εταιρία είναι υπεύθυνη τόσο για το Criticom όσο και για το καταπληκτικό beat'em up game Street Fighter Alpha.



ACCLAIM

Εδρα της το Glen Cove στη Νέα Υόρκη. Αλλη μία αγαπητή στους χρήστες εταιρία. Ποιος δεν έπαιξε τα Batman Forever, Street Fighter the Movie, WWF Wrestlemania, NBA JAM T.E.; Πιστεύω πως όλοι, έστω και για λίγο κάποιο φεγγάρι, "κόλλησαν" σε αυτά τα παιχνίδια.

Είναι εμφανές ότι στο άρθρο μας δεν αναφερθήκαμε σε όλες τις αξιόλογες αμερικανικές εταιρίες παραγωγής software. Επιπροσθέτως σημειώνουμε τις Time Warner INT. με το καταπληκτικό για το 3DO παιχνίδι Return Fire, Namco με το φανταστικό beat'em up Tekken καθώς και LucasArts με τα Dark Forces και X-Wing. Ζητούμε συγγνώμη αν κάποια παραλείφθηκε.

Ολοκληρώνουμε εκφράζοντας την επιθυμία - συνάμα ελπίδα - στο εξής τα παιχνίδια να είναι περισσότερο αvθεκτικά στο χρόνο. Καλά τα εκπληκτικά γραφικά, φανταστικά τα ηχητικά εφέ, όμορφες οι τρισδιάστατες παραστάσεις, αλλά, βρε παιδιά, μη βλέπετε το δέντρο και χάνετε το δάσος!



TEKKEN 2

Ασφαλώς θα θυμάστε το Tekken της Namco, το οποίο μόλις πρωτοεμφανίστηκε βρέθηκε στην κορυφή των charts των CD games σε Ευρώπη και Ιαπωνία. Το Tekken υπήρξε από τα καλύτερα beat'em up καθώς συνδύαζε χαρακτήρες με ομαλή κίνηση και ωραία γραφικά με πλήθος νέων εντυπωσιακών τεχνικών και πρωτότυπων συνδυασμών κινήσεων. Μετά την τεράστια αυτή επιτυχία ήταν πια βέβαιο ότι το Tekken 2 δεν θα αργούσε να κάνει την εμφάνισή του. Πράγματι, το Tekken 2 πρωτοεμφανίστηκε στην Ιαπωνία το προηγούμενο καλοκαίρι, βελτιωμένο και έτοιμο να ενθουσιάσει για άλλη μία φορά τους φανατικούς, αλλά και μη, του είδους. Τα γραφικά του θα τα βρείτε σαφώς βελτιωμένα, καθώς η αλλαγή στον τρόπο της σκίασης των πολυγώνων δίνει στα σώματα μία αίσθηση σφαιρικότητας, κάνοντάς τα με τον τρόπο αυτόν πιο ρεαλιστικά. Ενδιαφέρουσες είναι και οι αλλαγές στα backgrounds, αφού νέες αρένες προστέθηκαν στις ήδη υπάρχουσες, μερικές μάλιστα από τις οποίες είναι αρκετά εντυπωσιακές. Οι αρχικοί οκτώ χαρακτήρες του Tekken δεν λείπουν από τη συνέχεια του παιχνιδιού, έχοντας αποκτήσει όχι μόνο νέα εμφάνιση αλλά και πλήθος νέων κινήσεων. Ακολουθώντας την παράδοση των beat'em up παιχνιδιών, το Tekken 2 δημιούργησε και επτά νέους χαρακτήρες που σίγουρα θα σας καταπλήξουν με τις δυνατότητές τους. Ετσι, η Jun Kazama (που ασκεί την τέχνη του Bujitsu) και ο Lei Wulong (Κινέζος detective) υπάρχουν στις αρχικές επιλογές, ενώ τους υπόλοιπους Bruce Irvin (αθλητής του kick-boxing), Baek Doo San (Κορεάτης μαχητής του Tai-Kwon-Do), Roger (το καγκουρό), Alex (το ερπετό) και Jack θα συναντήσετε σε διάφορες φάσεις του παιχνιδιού. Με την προσθήκη αυτή, η αρχική επιλογή γίνεται μεταξύ δέκα μαχητών, ενώ η δυνατότητα αποθήκευσης στην κάρτα μνήμης κάθε νέου χαρακτήρα (το παιχνίδι προσφέρει δυνατότητα auto-save) οδηγεί σε δυνατότητα επιλογής μεταξύ είκοσι τριών διαφορετικών χαρακτήρων συνολικά!





Αυτό που είναι επίσης αξιοπρόσεχτο είναι τα έξι διαφορετικά modes του παιχνιδιού, τα οποία εγγυώνται ποικιλία καθώς και πρωτοτυπία στη διασκέδασή σας. Ετσι, στο Arcade Mode ο παίκτης καλείται να επιλέξει μεταξύ των δέκα αρχικών μαχητών και να νικήσει επτά υπόλοιπους κινούμενους από τον υπολογιστή τελειώνοντας με τον Kazuya, η νίκη εναντίων του οποίου εξασφαλίζει το τρόπαιο της Σιδερένιας Γροθιάς. Στο Versus Mode δύο παίκτες μπορούν να διαγωνιστούν μέσα σε μία αρένα για τέσσερις γύρους. Στα Practice και Survival Mode, τα οποία υπάρχουν ως επιλογές μόνο στο PlayStation, ο παίκτης μπορεί να εξασκηθεί τελειοποιώντας τις κινήσεις του ή να αγωνιστεί ενάντια σε διαφορετικούς χαρακτήρες έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να παρακολουθεί την ενέργεια που του απομένει ύστερα από κάθε επίθεση. Στο Time Attack θα αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο, προσπαθώντας να σημειώσετε όσες περισσότερες νίκες μπορείτε σε ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα. Τέλος, στο Team Battle Mode δύο παίκτες επιλέγουν ο καθένας από οκτώ μαχητές και αγωνίζονται μέχρι τελικής πτώσεως. Σίγουρα, όλα αυτά θα σας έχουν πείσει ότι το Tekken 2 δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός gamer. Το παιχνίδι αναμένεται στη χώρα μας το φθινόπωρο. Μην το χάσετε!

FINAL FANTASY VII

Τώρα που το PlayStation της Sony φαίνεται να έχει εκτοπίσει τις κονσόλες της Nintendo, η Square Soft παρουσιάζει τα γνωστά μας γιαπωνέζικα RPGs με τρισδιάστατα γραφικά. Το περιβάλλον είναι το ίδιο καθώς και το menu των χειρισμών, οι μάχες όμως τώρα παρακολουθούνται από μία ποικιλία γωνιών, γεγονός που θα ανακαλύψετε ότι είναι αρκετά απολαυστικό. Οι χαρακτήρες που έχουν ήδη ανακοινωθεί είναι μόλις τρεις, ο Barett, η Ealis και ο Claud, ενώ αναμένουμε και τους υπόλοιπους. Δυστυχώς, κατά τη μετατροπή των δισδιάστατων χαρακτήρων σε τρισδιάστατους μερικοί χάθηκαν, ενώ έχει γίνει γνωστό ότι ο σχεδιαστής των αρχικών γραφικών της σειράς Final Fantasy, Yoshitaka Amano, δεν έχει ασχοληθεί με το σχεδιασμό της νέας δουλειάς της Square Soft.



Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι φαίνεται αρκετά καλό σε βαθμό που είναι άξιον απορίας πώς τα γραφικά και η διάρκεια του παιχνιδιού, η οποία ξεπερνά τις 30 ώρες, μπόρεσαν να χωρέσουν σε 64Mbit κάρτα. Το Final Fantasy VII θα κάνει την εμφάνισή του για πρώτη φορά το Δεκέμβριο στην Ιαπωνία, ενώ στην Ελλάδα αναμένεται στις αρχές του 1997. Για τους φίλους του είδους συνιστάμε υπομονή.



QUEST FOR FAME

Το καινούριο παιχνίδι της IBM αναμένεται να σας κατακπλήξει με το πρωτότυπο σενάριό του. Ηρωας είναι ένας κιθαρίστας, φανατικός οπαδός των Aerosmith, ο οποίος προσπαθεί να φθάσει σε τέτοια στάδια τελειότητας, ώστε να παίξει στην ίδια σκηνή με τα είδωλά του.

Ο παίκτης θα πρέπει να μάθει να χειρίζεται μία εξάχορδη ρακέτα του τένις (ναι, σωστά διαβάσατε!) έτσι ώστε να παίζει, ακολουθώντας το ρυθμό που καθορίζεται από διάφορους κωμικούς χαρακτήρες. Το παιχνίδι δεν είναι τόσο εύκολο όσο ίσως φαίνεται αρχικά, καθώς ο ήρωάς μας στις περιπλανήσεις του στα night-clubs συναντά απαιτητικούς ιδιοκτήτες, επικίνδυνους ποδηλάτες και άλλων ειδών "πελάτες", των οποίων οι απαιτήσεις είναι συχνά δύσκολα πραγματοποιήσιμες. Το Quest for Fame είναι κάτι παραπάνω από διασκεδαστικό και άκρως εθιστικό, ενώ παράλληλα διαθέτει ωραία συνδυασμένα cartoons με digitised χαρακτήρες. Μειονέκτημά του φαίνεται να είναι η μικρής ποικιλίας ρυθμοί (περίπου δέκα), καθώς η επανάληψή τους μπορεί να γίνει βαρετή.



Στο σύνολό του φαίνεται παιχνίδι που όμοιό του σίγουρα δεν έχετε δει και αξίζει να δοκιμάσετε όταν κάνει την εμφάνισή του στη χώρα μας.

DIE HARD TRILOGY

Η τριλογία παιχνιδιών βασισμένων στα ομώνυμα έργα (Die Hard I, II & III) που αναμένεται στα τέλη του καλοκαιριού από την Fox Interactive, υπόσχεται πολλά στους φίλους των videogames. Στο πρώτο παιχνίδι ο ήρωας, που δεν είναι άλλος από τον Bruce Willis, περιπλανάται στους ορόφους του Nakatomi Plaza σκοτώνοντας τρομοκράτες και σώζοντας ομήρους. Το παιχνίδι φαίνεται ότι είναι από τα εθιστικότερα shoot'em up.

Το Die Hard 2 εκτυλίσσεται στο αεροδρόμιο της Washington και θυμίζει το γνωστό Virtua Cop. Τα γραφικά είναι άξια προσοχής καθώς τόσο τα backgrounds, από τους χώρους αναμονής πτήσεων μέχρι το Duty-Free, όσο φυσικά και οι χαρακτήρες είναι λεπτομερώς σχεδιασμένοι.

Στο τρίτο παιχνίδι της τριλογίας ο ήρωας κινείται με ένα αυτοκίνητο στους δρόμους της πόλης αναζητώντας κρυμμένες βόμβες. Για μία ακόμη φορά τα γραφικά είναι αξιοσημείωτα. Ο συνδυασμός των προσεγμένων γραφικών και κινήσεων με το γεγονός ότι τα παιχνίδια βασίζονται στις γνωστές κινηματογραφικές επιτυχίες μάς κάνουν να αναμένουμε τη μεγάλη αγοραστική τους ζήτηση. Από την άλλη πλευρά, όμως, θα μπορούσε κάποιος να πει ότι η Fox Interactive προτίμησε να βγάλει το σύνολο των τριών παιχνιδιών αντί τρία μεμονωμένα παιχνίδια γνωρίζοντας εκ των προτέρων ότι δεν αξίζουν μόνα τους. Τι από τα δύο συμβαίνει θα είστε σε λίγο καιρό σε θέση να κρίνετε μόνοι σας.



CONQUEST OF THE NEW WORLD



Το καινούριο παιχνίδι τύπου Civilization της Interplay καλείται Conquest of the New World και προσφέρει δυνατότητες για multi-player game με network και modem επιλογές. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η δημιουργία αποικιών σε εύφορα νέα εδάφη εξοντώνοντας ενδεχομένως τους ήδη υπάρχοντες σε αυτά ιθαγενείς. Ιδιαίτερη σημασία έχει η ανάπτυξη των επιστημών, των τεχνών καθώς και του εμπορίου, ενώ για κάθε στόχο που πραγματοποιεί ο παίκτης ανταμείβεται με συγκεκριμένο αριθμό πόντων. Οι διαφορές επιλύονται με πόλεμο ή διπλωματία, αλλά να είστε σίγουροι ότι ο ισχυρότερος θα αναδειχθεί νικητής. Το COTNW σίγουρα δεν είναι από τα παιχνίδια που κουράζουν τους παίκτες, καθώς είναι υποχρεωμένοι να περιμένουν τις κινήσεις του ενδεχομένως αργού συμπαίκτη τους, αφού οι τιμωρίες για κάθε καθυστέρηση σε συνδυασμό με το μεγάλο πλήθος των αυτοματοποιημένων κινήσεων πείθουν και τους πιο αναποφάσιστους. Τα γραφικά του παιχνιδιού θα σας εκπλήξουν με την τελειότητά τους σε SVGA ανάλυση, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι επίσης πολύ προσεγμένα. Το παιχνίδι όπως θα φαντάζεστε κυκλοφορεί σε CD-ROM και θα βρίσκετε στα χέρια σας γύρω στις αρχές του καλοκαιριού.

Adidas Power Soccer

Το PlayStation και η Adidas σας καλούν να ανακαλύψετε γιατί το Adidas Power Soccer είναι το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχετε παίξει ποτέ και να κερδίσετε καταπληκτικά δώρα:

ΠΩΣ;

Από τις 27 Μαΐου έως τις 15 Ιουνίου, μπορείτε να επισκεφθείτε οποιοδήποτε από τα καταστήματα που αναφέρονται παρακάτω και να δοκιμάσετε τις "ποδοσφαιρικές" σας ικανότητες στο Adidas Power Soccer. Συμπληρώστε το κουπόνι συμμετοχής του διαγωνισμού και ρίξτε το στην κληρωτίδα. 163 και 1 τυχεροί που θα αναδειχθούν μετά από κλήρωση θα κερδίσουν τα παρακάτω δώρα:

- 1 Playstation,
- 10 παιχνίδια Adidas Power Soccer,
- 50 T-shirts Adidas Power Soccer
- 50 ζευγάρια αθλητικές κάλτσες Adidas
- 50 κάρτες μέλους Adidas
- 25 shorts Adidas
- 3 τσάντες Adidas
- 3 μπάλες Questra της Adidas

Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία της Sony Hellas παρουσία συμβολαιογράφου και τα αποτελέσματα θα δημοσιευθούν στα περιοδικά Pixel και Game Pro στο τεύχος Ιουλίου – Αυγούστου.

ΠΟΥ;

Στα καταστήματα που αναφέρονται παρακάτω μπορείτε να ενημερωθείτε και να συμμετάσχετε στο διαγωνισμό Adidas Power Soccer.

ΑΘΗΝΑ:
Virgin Mega Stores
Σταδίου 7–9, Αθήνα
Games House
Λ. Κηφισίας 292
(Εμπ. Κέντρο Ψυχικού),
Ν. Ψυχικό
Περικλέους 56
(Εμπ. Κέντρο Χολαργού),
Χολαργός
Gamers' Club
Κουντουριώτου 177,
Πειραιάς
Dominion
Ι. Μεταξά 25,
Γλυφάδα
Continent
Παλιστίνης 1 & Λαμίας,
Άλιμος
Ιφιγενείας 47, Ν. Ιωνία
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ
Θηβών & Πελασγίας 16,
Περιστέρι
3ης Σεπτεμβρίου 8–10,
Μεσογείων 505,
Αγ. Παρασκευή
Λ. Θησέως 256,
Καλλιθέα
Κλειδάριθμος
Στουρνάρη 37,
Αθήνα
Αφοί Κολομβούνη
Σοφοκλή Βενιζέλου 99,
Ηλιούπολη
Μουστάκας
Λούβαρη 17,
Περιστέρι
MINION
Πατησίων 13,
MegaLand
Αετορράχης 34,
Γαλάτσι
Microchip
Αργυρουπόλεως 52,
Αργυρούπολη
Promotion
(κατάστημα
αθλητικών ειδών)
Σιβιτανίδου 25,
Καλλιθέα
ΡΑΔΙΟ ΑΘΗΝΑΙ
Πανεπιστημίου &
Σανταρόζα, Αθήνα
Λ. Κηφισίας 250–254,
Χαλάνδρι
Βουλιαγμένης 380,
Αγ. Δημήτριος
Μεσογείων 482,
Αγ. Παρασκευή
Ιφιγενείας 10, Ν. Ιωνία
Spot
Ι. Μεταξά 12, Γλυφάδα
Ελ. Βενιζέλου 93,
Ν. Σμύρνη
Κασσαβέτη 3, Κηφισιά
Sound & Vision
Ακαδημίας 81,
Teleclub
Κουντουριώτου 166,
Πειραιάς
Θησέως 60, Καλλιθέα
Toys' Academy
Λ. Παπάγου 30
(Εμπ. Κέντρο Ανοιξη),
Ζωγράφου
Ελ. Βενιζέλου 150,
Ν. Ιωνία
Δαβάκη 58, Καλλιθέα
Ακαδημίας 98,
Tsamos
Πλάτωνος 5, Χαλάνδρι
Jazz Rock
Ακαδημίας 45,

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
ARONIS Toys
Κομνηνών 23
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ
Τσιμισκή 137
ΚΟΥ–ΚΟΥ
Αριστοτέλους 16,
Ιατρού Γωγούση 27
CONTINENT
12ο χλμ. Θεσ/νίκης
Αεροδρομίου
Περιφερειακή οδός
Ν. Ευκαρπίας
Castor sport
(κατάστημα αθλητικών)
Τσιμισκή & Αριστοτέλους
Flash Back
Πρασακάκη 6
Master Computers
Τσιμισκή 139
ROCK CITY
Διοικητηρίου 43

ΚΡΗΤΗ:
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ
Σκαλίδη 24, Χανιά
Λ. Καλοκαιρινού 151–153
Ηράκλειο
Σακελάρης Μανώλης
Δημοκρατίας –
Αναλήψεως,
Ηράκλειο
Games House
Μαιζώνος 155, **Πάτρα**
ΜΟΥΣΤΑΚΗΣ
Μαιζώνος 72, **Πάτρα**
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ
Ελ. Βενιζέλου
& Ηπείρου 24, **Χαλκίδα**
Teleclub
Κ. Καρτάλη 100, **Βόλος**
Teleclub
Παναγή Τσαλδάρη 52,
Κερατσίνι
Teleclub
Β. Γεωργίου 23, **Θεσ/νίκη**

Επίσης σε όλα τα σημεία πώλησης PlayStation σε όλη την Ελλάδα, μπορείτε να ενημερωθείτε για το PlayStation και όλους τους διαθέσιμους τίτλους παιχνιδιών.

Συναντήστε τον Δ. Μάρκου για ένα αυτόγραφο και παίξτε μαζί του... ποδόσφαιρο

ΠΟΥ;
Στο κατάστημα αθλητικών:
PROMOTION
Σιβιτανίδου 25, Καλλιθέα

ΠΟΤΕ;
Τη Δευτέρα, 3 Ιουνίου
& ώρα 6:00 μ.μ.

Να είστε όλοι εκεί!

REVIEW

RIPPER

Η ιστορία του Τζακ του Αντεροβγάλτη (Jack the Ripper) είναι μία από τις πιο παραδοσιακές και, ταυτόχρονα, πιο ανατριχιαστικές ιστορίες τρόμου. Αρκετές ταινίες και κάμποσα βιβλία έχουν κυκλοφορήσει αναφορικά με τις δραστηριότητες και τις πράξεις του περιβόητου αυτού δολοφόνου, ενώ διάφοροι ψυχολόγοι, ακόμα και σήμερα, έχουν προσπαθήσει να σκιαγραφήσουν το προφίλ του.

Ο Τζακ ο Αντεροβγάλτης, τον οποίο πολλοί χαρακτηρίζουν πρόγονο των serial killers, υπήρξε πραγματικό πρόσωπο και δολοφονούσε γυναίκες στην Αγγλία, την περίοδο 1888-89. Το ενδιαφέρον στην όλη υπόθεση είναι ότι οι αστυνομικές αρχές της Αγγλίας δεν κατάφεραν ποτέ να εντοπίσουν ποιος ήταν ο Τζακ ο Αντεροβγάλτης. Το μόνο που κατάφεραν ήταν να σχηματίσουν μία λίστα με 12 ονόματα υπόπτων, κάποιος από τους οποίους μπορεί να ήταν ο διαβόητος δολοφόνος.


Mahler Microsystems/ITC Merger
VIRTUAL HERALD NOV 8
"This killer is one sick mother," says Magnotta
VICTIM #3
Renee Stein mangled in her apartment
Neighbors unaware of struggle
Danny's still got it
Is BC3K ready yet? More delays...

Η λίστα αυτή περιλαμβάνει διάφορες θεωρίες, καθεμία από τις οποίες έχει και τα δικά της χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με ορισμένες θεωρίες, ο Τζακ ήταν άντρας, ενώ κάποιοι άλλοι ισχυρίζονταν ότι ήταν γυναίκα. Κάποιοι υποστήριζαν ότι ήταν άτομο που προερχόταν από το χώρο της αριστοκρατίας, κάποιοι άλλοι αντέτειναν ότι ήταν γιατρός, ενώ άλλοι μιλούσαν για άτομο της εργατικής τάξης.

Στην ψυχολογική σκιαγράφηση, τα πράγματα είναι ακόμα πιο μπερδεμένα. Μερικοί υποστηρίζουν ότι ο Τζακ μισούσε τις γυναίκες, διότι πιθανώς είχε κακοποιηθεί από τη μητέρα του, άλλοι διατείνονται ότι ήταν γυναίκα που μισούσε τις γυναίκες, επειδή η ίδια ήταν πολύ άσχημη, ενώ άλλοι εντοπίζουν το κίνητρο για τις δολοφονίες του στα ψυχολογικά του προβλήματα, την κληρονομική του σχιζοφρένεια και τις αυτοκαταστροφικές του τάσεις. Οπως και αν έχουν τα πράγματα, το γεγονός και μόνο ότι το άτομο που κρυβόταν πίσω από το πρόσωπο του Τζακ του Αντεροβγάλτη δεν έχει αποκαλυφτεί κάνει την ιστορία αυτή άκρως ενδιαφέρουσα και αποτελεί μάλλον και το σημαντικότερο λόγο για τον οποίο βρίσκεται ακόμα στην επικαιρότητα. Σε περίπτωση κατά την οποία είχε βρεθεί ο δολοφόνος, η ιστορία αυτή δεν θα ήταν τίποτα περισσότερο από μία ιστορία για τα αστυνομικά αρχεία, στοιβαγμένη μαζί με τόσες άλλες.



Προσπαθώντας να εκμεταλλευτεί και αυτή με τη σειρά της τη φήμη της ιστορίας του Αντεροβγάλτη, η Gametek κυκλοφόρησε πριν από λίγες εβδομάδες το Ripper, ένα adventure παιχνίδι, το οποίο παίρνει απλώς ως αφετηρία του την ιστορία του Αντεροβγάλτη και την αναπτύσσει πολύ περισσότερο.

Η ιστορία εξελίσσεται στο Μανχάταν, την πιο αριστοκρατική συνοικία της Νέας Υόρκης, το 2040. Ο χαρακτήρας που ελέγχεις είναι ένας δημοσιογράφος, ο οποίος εργάζεται στη Virtual Herald, τη μεγαλύτερη εφημερίδα της Νέας Υόρκης. Ο τομέας με τον οποίο ασχολείσαι είναι το αστυνομικό ρεπορτάζ και, ειδικότερα, οι υποθέσεις φόνων.



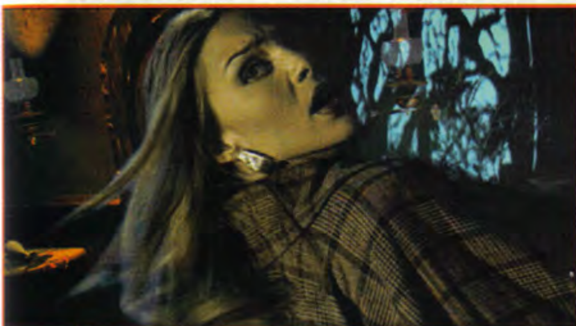
Η δουλειά σου σε γενικές γραμμές πηγαίνει πολύ καλά (!), μια και οι δολοφονίες στη Νέα Υόρκη είναι αδιάκοπες. Ομως, ένας πρόσφατος φόνος ξεχωρίζει από όλους τους άλλους, μια και είναι ιδιαίτερα μακάβριος. Αμέσως μετά το φόνο, ο δολοφόνος σού στέλνει ένα μήνυμα, στο οποίο αναφέρει ότι θέλει εσένα να κάνεις τα ρεπορτάζ για τους φόνους που πρόκειται να κάνει στο μέλλον. Στο μήνυμα υπογράφει ως Ripper.

Μετά από μερικές μέρες, γίνεται ένας νέος φόνος, ύστερα από τον οποίο ο Ripper επικοι-



νωνεί και πάλι μαζί σου. Η κοινή γνώμη παγώνει. Η αστυνομία δεν ξέρει πώς να αντιδράσει. Δεν υπάρχει κάποιο κοινό στοιχείο που να συνδέει τους δύο φόνους. Οι μέρες περνούν. Ο φόβος όλο και μεγαλώνει, μέχρι που ο Ripper χτυπά ξανά, για τρίτη φορά. Η αστυνομία και η κοινωνία της αμερικανικής μητρόπολης βρίσκονται σε απόγνωση. Κάποιος πρέπει να σταματήσει τον Ripper.

Από αυτό το σημείο αρχίζει η δική σου παρέμβαση. Σκοπός σου είναι να ανακαλύψεις





ποιος είναι ο Ripper και, βέβαια, να τον εξολοθρεύσεις, προτού κάνει και άλλους φόνους. Η αποστολή αυτή είναι ιδιαίτερα δύσκολη, καθώς δεν υπάρχει κανένα στοιχείο που να φανερώνει ποιος μπορεί να είναι ο Ripper. Το μόνο που ξέρεις είναι ότι ο Ripper σκοτώνει τα θύματά του ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που σκότωνε και ο Τζακ ο Αντεροβγάλτης. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται adventure, όμως κάποιες φορές μετατρέπεται και σε puzzle game, σύμφωνα με τα πρότυπα των 7th Guest και 11th Hour. Παρακολουθείς τη δράση σε πρώτο πρόσωπο, δηλαδή βλέπεις μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα που ελέγχεις. Από τη στιγμή που βρίσκεσαι μέσα σε κάποιο χώρο, μπορείς να κινηθείς αριστερά και δεξιά, να μιλήσεις με χαρακτήρες που τυχόν βρίσκονται στον ίδιο χώρο, να πάρεις και να εξετάσεις διάφορα αντικείμενα και, βέβαια, να λύσεις τα puzzles που θα συναντήσεις.

Το interface είναι γενικά πολύ απλό και εύχρηστο. Καθώς κατευθύνεις το mouse pointer σε μία από τις τέσσερις πλευρές της οθόνης και πατάς το mouse button, προχωράς αντίστοιχα προς εκείνη την πλευρά. Στην περίπτωση που χρειάζεται να εξεταστεί κάποιο αντικείμενο, το mouse pointer μετατρέπεται αυτόματα σε μεγεθυντικό φακό, κάτι που σου



επιτρέπει να εξετάσεις από κοντά το αντικείμενο. Οταν πρόκειται να μιλήσεις σε διάφορους χαρακτήρες, το πρόγραμμα εμφανίζει στο κάτω μέρος της οθόνης μία λίστα με τις ερωτήσεις που μπορείς να τους κάνεις. Μόλις κάνεις την ερώτηση, παρακολουθείς ένα video, το οποίο δείχνει τη στιχομυθία ανάμεσα σε εσένα και τον άλλον χαρακτήρα. Αυτή είναι και η μοναδική περίπτωση κατά την οποία δεν βλέπεις τη δράση σε πρώτο πρόσωπο. Αντιθέτως, οι χαρακτήρες μιλάνε μεταξύ τους και ο παίκτης παρακολουθεί την "κουβεντούλα" από τη γωνία λήψης της κάμερας. Σε ό,τι αφορά τα videos, πρέπει να αναφέρουμε ότι το πρόγραμμα χρησιμοποιεί αληθινούς ηθοποιούς. Μάλιστα, ανάμεσα σε αυτούς, θα συναντήσετε πολύ γνωστά ονόματα του Hollywood, όπως τον Christopher Walken, την Karen Allen, τον Burgess Meredith και τον John Rhys-Davies, ενώ μικρότερους ρόλους έχουν και μερικοί άλλοι. Πάντως, είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιούνται σε ένα και μόνο παιχνίδι τόσα πολλά "γνωστά" ονόματα από το χώρο του θεάματος. (Ετσι όπως πάμε,



όμως, μην εκπλαγείτε καθόλου, αν σε δύο χρόνια δείτε και άλλα, ακόμα μεγαλύτερα "αστέρια" της κινηματογραφικής βιομηχανίας, όπως τον Sylvester Stallone, τον Tom Cruise ή τη Sharon Stone, να εμφανίζονται στο monitor του υπολογιστή σας.) Οι ηθοποιοί, όμως, δεν εμφανίζονται μόνο όταν υπάρχουν videos. Πολλές φορές, "μπλέκονται" μαζί με τα γραφικά.



Συνολικά, πάντως, η ποιότητα των videos είναι πάρα πολύ καλή, με ζωντανά χρώματα και πολύ καλό φωτισμό (αν και έχει χρησιμοποιηθεί blue screen και όχι αληθινά σκηνικά). Μάλιστα, έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε το μέγεθος του παραθύρου των videos, ανάλογα βέβαια με την ισχύ του μηχανήματός σας. Ακόμα, ειδική αναφορά θα πρέπει να γίνει στην πολύ καλή ηθοποιία. Ολοι οι ηθοποιοί τα πηγαίνουν πολύ καλά στο ρόλο τους, αλλά ιδιαίτερα απολαυστικός είναι ο Christopher Walken, στο ρόλο του "τσαντίλα", "μάγκα" και "περπατημένου" αστυνομικού.

Οπως προαναφέρθηκε, το Ripper πολλές φορές μετατρέπεται και σε puzzle game. Εδώ οι προτεραιότητες αλλάζουν, καθώς προκειμένου να προχωρήσετε, θα χρειαστεί να λύσετε κάποια puzzles, τα οποία σχετίζονται κυρίως με παρατηρητικότητα. Τα puzzles, από την πλευρά τους, δεν είναι ιδιαίτερα εύκολα και μάλλον θα χρειαστεί να αφιερώσετε αρκετή ώρα, ωσότου καταφέρετε να βρείτε τι πρέπει να κάνετε. Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε, ωστόσο, ότι σας δίνεται η δυνατότητα να δηλώσετε το επίπεδο των puzzles που επιθυμείτε (easy, medium, hard). Πάντως, από τη στιγμή που λύνετε κάποιο puzzle, το παιχνίδι συνεχίζει κανονικά σαν adventure. Εδώ, τα πράγματα είναι πιο εύκολα,



μια και το Ripper βαδίζει πάνω στη λογική, οπότε δεν θα αντιμετωπίσετε μεγάλη δυσκολία να λύσετε τους διάφορους γρίφους. Μία από τις πιο ωραίες σκηνές του παιχνιδιού είναι καθώς πηγαίνετε στον υπολογιστή του γραφείου σας. Το 2040, ο κόσμος δεν χειρίζεται τους υπολογιστές με πληκτρολόγιο ή ποντίκι, αφού υπάρχουν πλέον φοβερά προηγμένα δίκτυα, τα οποία χρησιμοποιούν όλα τα χαρακτηριστικά της virtual reality. Ετσι, φοράτε το ειδικό headset και μπαίνετε στο χώρο της εικονικής πραγματικότητας. Μέσα εκεί μπορείτε να επισκεφθείτε διάφορα sites, να πάρετε πληροφορίες από αυτά και να ενημερωθείτε για διάφορα θέματα. Τα πάντα εδώ μέσα είναι εκπληκτικά καλοσχεδιασμένα και η όλη αίσθηση της virtual reality, έτσι όπως παρουσιάζεται στο Ripper, θυμίζει έντονα τις ταινίες "Lawnmower Man" και "Johnny Mnemonic".





Επιπλέον, κατά διαστήματα το Ripper θα γίνεται και arcade. Συγκεκριμένα, μερικές φορές θα χρειαστεί να πολεμήσετε μέσα στον virtual reality κόσμο εναντίον κάποιων virtual κακών. Οπως και στα puzzles, έτσι και εδώ μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας, το οποίο πιστεύετε ότι σας ταιριάζει καλύτερα. Προτού περάσουμε στα τεχνικά χαρακτηριστικά του προγράμματος, να αναφέρουμε ότι το Ripper διαθέτει ακόμα μία πρωτοτυπία. Μόλις τελειώσετε το παιχνίδι (και πιστέψτε μας, αυτό δεν πρόκειται να γίνει σύντομα), μπορείτε να παίξετε από την αρχή. Αυτή τη φορά, Ripper θα είναι κάποιος άλλος χαρακτήρας! Κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει για 3 φορές, δηλαδή μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι συνολικά 4 φορές. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι αλλάζουν και οι τοποθεσίες. Απλώς, κάποιοι διάλογοι είναι διαφορετικοί και κάποια από τα στοιχεία που θα συγκεντρώσετε θα σχετίζονται με άλλους χαρακτήρες, σε σχέση με την προηγούμενη φορά που παίξατε. Είναι ενδιαφέρον αυτό το χαρακτηριστικό, δεν ξέρουμε όμως πόσοι θα έχουν την υπομονή να κάνουν τα ίδια πράγματα και να δουν ακριβώς τα ίδια γραφικά και videos, απλώς και μόνο για να ανακαλύψουν ένα διαφορετικό χαρακτήρα.





Τα γραφικά του προγράμματος είναι με μία λέξη καταπληκτικά. Η λεπτομέρεια, οι φωτοσκιάσεις και ο σχεδιασμός των αντικειμένων πλησιάζουν το τέλειο. Σε αυτό, συμβάλλει αναμφισβήτητα και η υψηλή ανάλυση. Αυτό όμως που κάνει πολύ καλή εντύπωση είναι η ποιότητα του scrolling, καθώς περπατάτε από σημείο σε σημείο. Ο χαρακτήρας σας όχι μόνο προχωράει, αλλά ταυτόχρονα κοιτάει πάνω και κάτω, αριστερά και δεξιά, άλλοτε τρέχει και άλλοτε πάει αργά, ανοίγει τις πόρτες



άλλοτε με δύναμη και άλλοτε σιγά. Τα πάντα γίνονται με φοβερή αληθοφάνεια και η ποιότητα σχεδιασμού του περιβάλλοντος χώρου δεν μπορεί παρά να σας αφήσει άφωνους. Το μόνο μικρό παράπονο που έχουμε είναι ότι το παιχνίδι είναι κάπως σκοτεινό (αν και αυτό, σε πολύ μεγάλο βαθμό, λύνεται με τη χρήση ενός ειδικού τηλεκοντρόλ που διαθέτει το ίδιο το παιχνίδι και το οποίο μας επιτρέπει να αλλάξουμε τα χρώματα, την αντίθεση, τη φωτεινότητα και άλλα στοιχεία).

Η μουσική είναι και αυτή πολύ καλή. "Σκοτεινή", μυστηριώδης, με διαστήματα εξάρσεων, προσφέρει πολλά στην εν γένει ατμόσφαιρα και σε "αγριεύει" αρκετά. Μάλιστα, χρησιμοποιούνται και τραγούδια του γνωστού συγκροτήματος Blue Oyster Cult. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά πολύ υψηλής ποιότητας, ενώ οι διάλογοι είναι καθαροί.

Πάντως - το αναφέρουμε για πολλοστή φορά και ας γινόμαστε κουραστικοί -, είναι αρνητικό το γεγονός ότι και σε αυτό το πρόγραμμα



(όπως και σε τόσα άλλα) δεν υπάρχει η δυνατότητα για εμφάνιση των διαλόγων και με τη μορφή υποτίτλων. Η ποιότητα των διαλόγων είναι βέβαια καλή, όμως αυτό δεν φτάνει. Ορισμένες φορές, μπορεί κάποιος να μην καταλάβει τι χρειάζεται να κάνει. Ας μην ξεχνάμε ότι η προφορά στους διαλόγους έχει αμερικανική χροιά, η οποία πολλές φορές μπορεί να μπερδέψει.





Είναι πλέον καιρός οι εταιρίες παραγωγής game software να συνειδητοποιήσουν ότι τα αγγλικά δεν αποτελούν μητρική γλώσσα για ολόκληρο τον πληθυσμό της Γης. Χρειάζεται, λοιπόν, να προσφέρουν και τη δυνατότητα για αγγλικούς υπότιτλους, για όσους δεν ξέρουν καλά τη γλώσσα. Σε τελική ανάλυση, οι ίδιες οι εταιρίες χάνουν. Κάποιος που δεν ξέρει καλά αγγλικά, ενδέχεται να μην αγοράσει ένα παιχνίδι, το οποίο δεν διαθέτει υπότιτλους. Για να επανέλθουμε όμως και στο Ripper, πρέπει να αναφέρουμε ότι οι διάλογοι διαθέτουν αρκετές "απρεπείς λέξεις", ενώ συνολικά το πρόγραμμα δεν ενδείκνυται για νεαρούς παίκτες, μια και είναι αρκετά "άγριο" (αίματα, νεκροτομεία, δολοφονίες, σκηνές βίας). Σε ό,τι αφορά την ατμόσφαιρα, το Ripper είναι, για ακόμα μία φορά, άριστο. Το όλο κλίμα αποτελεί συνδυασμό film noir και cybergothic, ενώ έντονες είναι οι επιρροές από το "Blade Runner". Αν σε αυτά προσθέσουμε και τα στοιχεία θρίλερ που διαθέτει, τότε καταλαβαίνετε ότι έχουμε να κάνουμε με μία από τις πιο "σκοτεινές" ατμόσφαιρες του τελευταίου καιρού. Ακόμα και ο κόσμος της virtual reality είναι φτιαγμένος με τέτοιο τρόπο, ώστε σου μεταδίδει έντονα τα συναισθήματα του φόβου και της ανασφάλειας. Μέσα στον κόσμο αυτόν ο άνθρωπος είναι πολύ "μικρός". Με λίγα λόγια, το παιχνίδι προβάλλει μία πολύ απαισιόδοξη εικόνα για το πώς μπορεί να είναι ο κόσμος του μέλλοντος. Τα πάντα γύρω σου είναι εχθρικά, ενώ οι άνθρωποι και οι χώροι που επισκέπτεσαι "συναισθηματικά ψυχροί". Φαίνεται ότι το 2040 δεν είναι και η καλύτερη εποχή για να ζήσει κάποιος.

Ας γυρίσουμε όμως στο 1996, για να αναφέρουμε μερικά στοιχεία για την εγκατάσταση. Το πρόγραμμα τρέχει από DOS και από Windows 95, όχι όμως και μέσα από Windows 3.x. Το παιχνίδι έρχεται σε 6 CDs και, όπως καταλαβαίνετε, θα χρειαστεί να αλλάζετε CD αρκετά συχνά, ενώ ως προς τον απαιτούμενο εξοπλισμό είναι μέτριος (σε σχέση με αυτά που προσφέρει). Το Ripper απαιτεί τουλάχιστον 486DX/50 MHz, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα γραφικών με 512 KB και κάρτα ήχου για μουσική και ομιλία. Πάντως, προτεινόμενο σύστημα είναι 486DX4/100 MHz με 4x CD-ROM, κάρτα γραφικών PCI ή Vesa Local Bus με 1 MB και κάρτα ήχου με wavetable synthesis.







Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι και αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του. Είναι πολύ προσεγμένο, μεγάλο, κάνει εκτεταμένη αλλά ταυτόχρονα και προσεκτική χρήση video, διαθέτει αρκετά καλή ατμόσφαιρα και καταπληκτικά γραφικά. Αν θέλετε ένα adventure που θα σας κάνει να τρομάξετε, μην το χάσετε (αν και μπορείτε να τρομάξετε και χωρίς να πληρώσετε, παρακολουθώντας καθημερινά τις σειρές τρόμου των 8:30... συγγνώμη, τις ειδήσεις των 8:30 εννοούσα).

Το παιχνίδι μας προσέφερε η CD-LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	94%	90%	94%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MAX DESIGN
PC



MOTOR CITY

Το Motor City είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που θυμίζει πολύ έντονα το παλαιότερο Detroit. Οπως ενδεχομένως καταλάβατε από τον τίτλο και τις φωτογραφίες, πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο αναλαμβάνετε να δημιουργήσετε μια επιτυχημένη εταιρία αυτοκινήτων.

Το Motor City εξελίσσεται ανάμεσα στα έτη 1886 και 1929, στην περίοδο δηλαδή κατά την οποία γεννήθηκαν οι μεγαλύτερες αυτοκινητοβιομηχανίες. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του ιδιοκτήτη και προέδρου μιας καινούριας εταιρίας και σκοπός σας είναι να μπορέσετε να φτιάξετε αυτοκίνητα, τα οποία ο κόσμος θα αγοράσει. Αυτό όμως δεν είναι καθόλου εύκολο, αφού χρειάζεται να κάνετε ταυτόχρονα πάρα πολλά. Πρώτα θα πρέπει να κατασκευάσετε τα κατάλληλα κτίρια (αποθήκες, εργαστήρια ερευνών και εξέλιξης, εργοστάσια κατασκευής), να προσλάβετε το κατάλληλο προσωπικό (ειδικευμένους και ανειδίκευτους εργάτες, επιστήμονες) και να δημιουργήσετε δίκτυα διανομής ανά τον κόσμο. Στη συνέχεια, πρέπει να φτιάξετε πρωτότυπα αυτοκίνητα, να δοκιμάσετε την οδική τους συμπεριφορά καθώς και την αντοχή τους, να διαφημίσετε τα προϊόντα σας, να προσέξετε να μην τελειώσουν τα λεφτά σας, να ξεπληρώσετε τα χρέη σας και, τέλος, να συναγωνιστείτε τις εταιρίες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Με λίγα λόγια τα πάντα περνάνε από τα χέρια σας γι' αυτό και θα πρέπει να κινείστε γρήγορα και να διαθέτετε "επιχειρηματική λογική".





Το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον όσον αφορά στο gameplay, αν και τα γραφικά και ο ήχος παραπέμπουν σε παλαιότερες εποχές. Είναι απλά, θυμίζουν μάλλον 8-μπιτο ή μέτριο 16-μπιτο παιχνίδι, ενώ η μουσική είναι συμπαθητική και παραπέμπει στα μουσικά είδη της εποχής. Ολα αυτά βέβαια δεν έχουν και ιδιαίτερη σημασία, μια και έχουμε να κάνουμε με παιχνίδι στρατηγικής. Αντιθέτως, ιδιαίτερη σημασία έχει η όλη δομή του παιχνιδιού. Εδώ θα λέγαμε ότι το Motor City στέκεται πολύ καλά, αφού είναι σχετικά εύκολο, η δράση εξελίσσεται γρήγορα, δεν είναι φοβερά περίπλοκο σε ό,τι αφορά τους αριθμούς, ενώ υπάρχει ποικιλία και ως προς τις εργασίες που εκτελεί ο παίκτης. Ετσι έχετε τη δυνατότητα, εκτός του να διοικείτε την εταιρία, να περάσετε γραμμή ως προς το τι αυτοκίνητα θέλετε να φτιαχτούν (μικρά, μεγάλα, με ανοικτή ή κλειστή οροφή, με δυνατό ή οικονομικό κινητήρα) και να κάνετε test drive στα πρωτότυπα αυτοκίνητα που αναπτύσσει το εργοστάσιό σας, για να δείτε αν αξίζουν να μπουν στη γραμμή παραγωγής. Τελικός σκοπός είναι να δημιουργήσετε μια μεγάλη εταιρία, να παράγετε συνεχώς καινούρια μοντέλα και να κερδίσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς.





Ενα αρκετά ενδιαφέρον σημείο του Motor City είναι ότι μέσα στο παιχνίδι υπάρχει και μια εγκυκλοπαίδεια αυτοκινήτων που περιέχει πολλά στοιχεία σχετικά με την ιστορία της αυτοκινητοβιομηχανίας καθώς και φωτογραφίες και γραφικά από διάσημα, παλιά μοντέλα. Επιπλέον η εγκυκλοπαίδεια περιλαμβάνει διάφορα videos με σκηνές από ράλι, κατασκευή παλιών αυτοκινήτων καθώς και από τη σχέση του ανθρώπου με την πρωτόγνωρη, τότε, εφεύρεση. Μάλιστα, ανάμεσα στα άλλα videos θα έχετε την ευκαιρία να δείτε και ένα που αναφέρεται στην περίφημη "αλυσίδα μαζικής παραγωγής" του Henry Ford.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD-LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

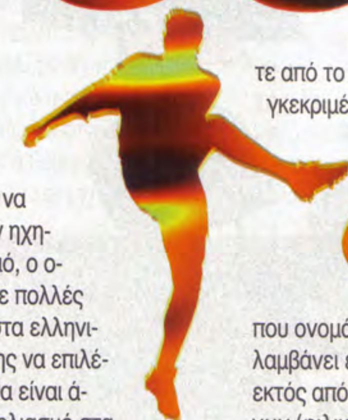
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
67%	72%	80%	77%

adidas® power soccer '96

Μετά τα Actua Soccer και Goal Storm, άλλος ένας εξομοιωτής ποδοσφαίρου κάνει την εμφάνισή του στο Playstation. Φαινομενικά, θα έχει δύσκολη αποστολή, μια και θα πρέπει να συναγωνιστεί με το πολύ καλό Actua Soccer, αλλά μόνο το γεγονός ότι έχει δημιουργηθεί από τη Psygnosis σημαίνει πολλά.

Οπως θα έχετε διαπιστώσει, τα soccer games των 32-bit consoles έχουν φθάσει σε υψηλό βαθμό ρεαλισμού, κυρίως λόγω των 3D γραφικών και των αληθοφανών κινήσεων των παικτών. Σε αυτά τα δύο στοιχεία έχει βασιστεί και το Power Soccer, αλλά - όπως θα δείτε παρακάτω - έχει δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στις κινήσεις των παικτών, οι οποίες είναι full-motion captured. Μία μικρή γεύση του τι σας περιμένει θα πάρετε από την εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία δείχνει παίκτες να εκτελούν διάφορες ποδοσφαιρικές τεχνικές, με ΤΕΛΕΙΕΣ κινήσεις.

Για την ομαλότητα των κινήσεων, είναι υπεύθυνο το animation - με περισσότερα από 50 frames το δευτερόλεπτο - κάθε παίκτη! Αξίζει να προσέξετε ένα δυνατό σουτ που αποκρούει ο τερματοφύλακας, αλλά λόγω της δύναμης που έχει, αυτός παραπατάει προς τα πίσω, τελικά πέφτει και η μπάλα καταλήγει στα δίχτυα. Θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα! Οι παίκτες στην εισαγωγή είναι full-rendered και δείχνουν αρκετά "αληθινοί". Κατά τη γνώμη μου, είναι μία από τις καλύτερες εισαγωγές που έχουν γίνει ποτέ.



ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Αφού ξεπεράσετε το πρώτο σοκ, περνάτε στα options menus του παιχνιδιού. Από το αρχικό menu, μπορείτε να ορίσετε το επίπεδο των ηχητικών εφέ, το σχολιασμό, ο οποίος μπορεί να γίνει σε πολλές γλώσσες (όχι πάντως στα ελληνικά), ενώ μπορείτε επίσης να επιλέξετε αν ο σχολιαστής θα είναι άντρας ή γυναίκα. Το σχολιασμό στα αγγλικά έχει αναλάβει κάποιος γνωστός Αγγλος σχολιαστής ποδοσφαίρου του καναλιού ITV.



Αμέσως μετά, θα περάσετε στο main menu, το οποίο περιλαμβάνει επιλογές για New Game, Load Game από cartridge και Setup. Οι επιλογές του Setup περιλαμβάνουν όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις, για το αν θα υπάρχει off-side ή όχι, για τον αγωνιστικό χώρο, το διαιτητή κ.λπ.

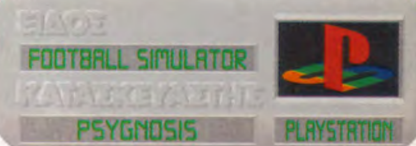
Αλλά εκεί όπου πάλι θα μείνετε έκπληκτοι είναι στην επιλογή Controls. Εκεί, η οθόνη χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Στο δεξιό υπάρχει ένα περιστρεφόμενο joypad του PSX και στο αριστερό υπάρχει ένα μικρό παράθυρο. Δίπλα από το παράθυρο υπάρχει ένας μικρός requester, ο οποίος αναγράφει όλες τις διαθέσιμες κινήσεις των παικτών του Power Soccer, οι οποίες περιλαμβάνουν: τρέξιμο, ντρίπλα, κεφαλιά, τάκλιν, επικίνδυνο τάκλιν, πάσα, πέρασμα παίκτη, περπάτημα, "ποδήλατο", γυριστό τακουνάκι, απλό τακουνάκι, Megashoot, τράβηγμα φανέλας, επικίνδυνη κλωτσιά, "juggling", πιάσιμο της μπάλας με το χέρι, σπρώξιμο, σουτ, aftertouch και "voley".

Μη νομίζετε ότι τα πάντα σταματούν εδώ. Μόλις επιλέξετε κάποια κίνηση, μπορείτε να τη δείτε να εκτελείται στο μικρό παράθυρο από παίκτες, όπως και στην εισαγωγή του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα βλέπετε από το virtual joypad πώς να κάνετε τη συγκεκριμένη κίνηση στον αγώνα!

Σε ό,τι αφορά τις ομάδες, υπάρχουν τα πρωταθλήματα πρώτης εθνικής κατηγορίας της Αγγλίας, της Γερμανίας και της Γαλλίας. Επίσης, υπάρχει και μία ομάδα, που ονομάζεται Psygnosis και η οποία περιλαμβάνει επίλεκτους από κάθε χώρα. Τέλος, εκτός από τις επιλογές για το είδος των αγώνων (φιλικό, πρωτάθλημα και άλλες), υπάρχει και η επιλογή για simulation ή arcade mode. Αν επιλέξετε simulation, το παιχνίδι έρχεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα, ενώ το arcade mode τού δίνει άλλα στοιχεία (περισσότερα για αυτό το mode στο gameplay).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα εκτός παιχνιδιού γραφικά είναι με μία λέξη καταπληκτικά, από την εισαγωγή μέχρι τα animations των options menus και τα "σπασίματα" της οθόνης προτού αρχίσει ο αγώνας. Μέσα στο παιχνίδι, βρίσκονται στα ίδια επίπεδα με αυτά του Actua Soccer, αλλά με κάπως μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο στάδιο και στις κοντινές λήψεις του γηπέδου.





Οι παίκτες είναι σχετικά "χοντροκομμένοι", σε σχέση με αυτούς του Actua, καθώς τα πολύγωνά τους φαίνονται, αλλά αυτό είναι αναμενόμενο, εξαιτίας της πολύ καλής κίνησής τους. Η Psygnosis επέλεξε παίκτες λιγότερο εντυπωσιακούς, αλλά τους προσέδωσε πολύ καλές - αληθοφανείς - κινήσεις. Βέβαια, δεν φτάνουν στα επίπεδα της εισαγωγής, αλλά η ομαλότητα και η φυσικότητα των κινήσεών τους είναι υποδειγματικές. Αξίζει πάλι να αναφέρουμε ότι όλες οι κινήσεις των παικτών προέρχονται από motion-captured τεχνικές, οι οποίες πραγματοποιήθηκαν από κανονικούς παίκτες. Στην οθόνη, εκτός από το χρόνο και το σκορ, υπάρχει και ένα μικρό 3D "ραντάρ", όπου μπορείτε εύκολα να εντοπίσετε τους παίκτες σας. Σε ό,τι αφορά τις γωνίες, από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθήσετε τον αγώνα, υπάρχουν μόνο τέσσερις, ενώ αρκετά ενδιαφέρουσα είναι η virtual camera. Αν επιλέξετε virtual camera, κάθε φορά που κάποια ομάδα θα περνάει το κέντρο του γηπέδου, όλο το γήπεδο θα περιστρέφεται και οι επιθέσεις θα γίνονται πάντοτε στο πάνω μέρος της οθόνης. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι και αυτός με τη σειρά του καταπληκτικός. Τα εφέ είναι τα καλύτερα που έχουμε συναντήσει σε soccer game, με αρκετούς σχολιασμούς, ανάλογα με την εξέλιξη του αγώνα ή ανάλογα με το πόσο εντυπωσιακή ή επικίνδυνη είναι μία φάση. Τέλος, θα ήθελα να σταθώ στα διαφημιστικά μηνύματα που υπάρχουν στα ημίχρονα του αγώνα. Χάρη σε μία μείξη full-motion video και 3D graphics, παίρνετε κάποια γεύση από το ποδοσφαιρικό παπούτσι Predator της Adidas.



GAMEPLAY

Ας έρθουμε τώρα στο κρίσιμο μέρος για κάθε soccer game. Και εδώ, τα πάντα έχουν προσεχθεί πολύ. Οι άκρως εντυπωσιακές κινήσεις των παικτών, ειδικά όσες αναφέρθηκαν πιο πάνω, σε συνδυασμό με τα άριστα ηχητικά εφέ, καθιστούν το παιχνίδι μία πολύ ευχάριστη διαδικασία. Την εν γένει καλή εικόνα χαλάνε λίγο οι όχι και τόσο καλές (και λίγες) γωνίες παρακολούθησης του αγώνα, αλλά εφόσον συνηθίσετε τη virtual camera, τα πράγματα βελτιώνονται πολύ και σε αυτόν τον τομέα.



Αλλο ένα δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι η επιλογή arcade mode. Στο arcade mode, το παιχνίδι μεταμορφώνεται και μοιάζει πολύ με τα παλαιότερα soccer games του Neo Geo, καθώς οι μπάλες αποκτούν λάμψεις όταν γίνεται κάτι εντυπωσιακό ή, ακόμα, σε ένα δυνατό σουτ η μπάλα παίρνει φωτιά κ.λπ. Γενικά, πέφτει αρκετό ξύλο στον αγώνα, κάτι που τον κάνει ακόμα πιο διασκεδαστικό.

Αξίζει να σταθούμε λίγο στο σχολιασμό του αγώνα, στο arcade mode, ο οποίος δεν είναι και τόσο κολακευτικός για τους παίκτες και τους διαιτητές, ειδικά όταν γίνεται κάποια καλή (ή όχι) φάση. Οταν επιλέξετε γυναικείο σχολιασμό, επικρατούν καταστάσεις γέλιου, όπου οι σχολιάστριες συζητούν για άσχετα πράγματα, όπως για παράδειγμα για τον καιρό ή για το πόσο θα ήθελαν να είναι στη θέση της μπάλας, στην αγκαλιά του τερματοφύλακα!

Είναι περιττό να αναφέρω ότι με δύο παίκτες, ειδικά σε arcade mode, το gameplay αυξάνει κατακόρυφα και εκεί όπου τα πράγματα γίνονται ακόμα "χειρότερα" είναι όταν παίζουν τέσσερις παίκτες (!), με χρήση του multi tap, αφού το παιχνίδι το υποστηρίζει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Και τώρα τα δύσκολα... Σίγουρα, πολλοί από εσάς θα περιμένετε να μάθετε αν το Adidas Power Soccer είναι καλύτερο από το Actua. Πιστέψτε με, είναι πολύ δύσκολο να ξεχωρίσουμε κάποιο από τα δύο παιχνίδια. Και τα δύο είναι πολύ καλά και αποτελούν ό,τι καλύτερο υπάρχει σήμερα στο χώρο των soccer games. Το Actua Soccer έχει περισσότερες ομάδες και κάπως καλύτερα γραφικά μέσα στον αγώνα, ενώ το Power Soccer έχει πιο ρεαλιστική κίνηση στους παίκτες και καλύτερα ηχητικά εφέ. Και τα δύο αποδίδουν σε μεγάλο βαθμό την αίσθηση ενός πραγματικού αγώνα, με ελαφρό προβάδισμα στο Power Soccer. Βέβαια, το arcade mode του τελευταίου κάνει τη διαφορά και - έστω και στο νήμα - καταφέρνει να πάρει τον τίτλο του καλύτερου soccer game ever!



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Sony Hellas.

του Γιώργου Κουρκουτά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
96%	97%	98%	97%

REVIEW

CHRONOMASTER

Το Chronomaster είναι μία από τις τελευταίες κυκλοφορίες της γνωστής US Gold. Η ιστορία εξελίσσεται στο απώτερο μέλλον, όταν ο άνθρωπος έχει εξελιχθεί τόσο πολύ, ώστε είναι σε θέση να κάνει διαπλανητικά ταξίδια, να αλλάζει τους νόμους της φυσικής, ακόμα και να μένει αθάνατος, χάρη στη βοήθεια της φοβερά προηγμένης ιατρικής.





Ολα, λοιπόν, δείχνουν να πηγαίνουν καλά για την ανθρωπότητα, μέχρι τη στιγμή που μία άγνωστη δύναμη αρχίζει να καταστρέφει διάφορους γαλαξίες. Ο κίνδυνος είναι μεγάλος και, για τον λόγο αυτόν, οι γήινες δυνάμεις καλούν εσένα, τον Rene Korda, και σου ζητούν να βγάλεις τα κάστανα από τη φωτιά. Αφού αφήνεις για λίγο τα κάστανα μέχρι να ξεροψηθούν... εεε, λάθος, αφού αποφασίζεις να δεχτείς την αποστολή, ανεβαίνεις στο αστρόπλοιό σου και αρχίζεις το ταξίδι σε όλα τα σημεία του γνωστού σύμπαντος, με στόχο να λύσεις το μυστήριο που κρύβεται πίσω από τις καταστροφές των γαλαξιών.

Αν αναρωτιέστε γιατί διαλέγουν τον Rene Korda για την αποστολή αυτή, ο λόγος είναι ότι ο Korda, όντας αθάνατος χάρη στη βοήθεια της ιατρικής, έχει καταφέρει να ειδικευτεί σε πολλές επιστήμες και έχει γίνει σοφός.



Αυτό που, καταρχήν, μας έκανε εντύπωση είναι ότι η US Gold κυκλοφόρησε παιχνίδι adventure. Πράγματι, το γεγονός αυτό μάς ξένισε, αφού έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε το λογότυπο της US Gold κυρίως σε arcade και shoot'em up προγράμματα. Περίεργοι, λοιπόν, ως προς το τι θα συναντήσουμε, ανοίξαμε το πακέτο και εγκαταστήσαμε το παιχνίδι. Μετά από μία απλή, αλλά αρκετά καλή εισαγωγή, ξεκινήσαμε να παίζουμε. Στην αρχή, ο χαρακτήρας που ελέγχουμε βρίσκεται μέσα στο διαστημόπλοιό του και συνομιλεί με διάφορους περίεργους τύπους. Σκοπός μας εδώ είναι να πάρουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες μπορούμε από αυτούς τους τύπους. Για να το επιτύχουμε θα χρειαστεί, κατά διαστήματα, να διαλέξουμε από ένα παράθυρο διαλόγων σε τι ύφος θέλουμε να τους μιλήσουμε (αγριεμένα, γλυκά, αποφασιστικά). Το διαστημόπλοιο, πάντως, επιτελεί και άλλους σκοπούς. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα το χρησιμοποιήσουμε για να ταξιδέψουμε από πλανήτη σε πλανήτη και από μέρος σε μέρος. Αφού λοιπόν πάρουμε τις απαραίτητες πληροφορίες, μελετάμε το χάρτη και ορίζουμε σε ποιον πλανήτη και σε



ποιο μέρος θα πάμε. Το σκάφος προσγειώνεται και το παιχνίδι μετατρέπεται σε" καθαρόαιμο" point-and-click adventure. Ο χαρακτήρας που ελέγχουμε εμφανίζεται και κινείται στην οθόνη.

Από εδώ και εμπρός, τα πάντα λειτουργούν με τον κλασικό και γνωστό τρόπο. Προχωράμε από τοποθεσία σε τοποθεσία, μαζεύουμε αντικείμενα, τα οποία θα χρησιμοποιήσουμε αργότερα, μιλάμε με χαρακτήρες και λύνουμε τα puzzles.

Πρέπει να επισημάνουμε εδώ ότι το πεδίο δράσης καλύπτει όλη την οθόνη, ενώ το control panel, το οποίο περιλαμβάνει το inventory, τις εντολές που δίνουμε στο χαρακτήρα μας, καθώς και τα διάφορα options, εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης, όταν μετακινήσουμε προς τα εκεί το mouse pointer

ΕΙΔΟΣ:	ADVENTURE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:	CAPSTONE/US GOLD
	PC



και πατήσουμε το mouse button. Ωστόσο, σε ό,τι αφορά τις εντολές που δίνουμε (talk, give κ.λπ.), δεν χρειάζεται να καταφεύγουμε συνεχώς στο control panel, εφόσον αυτές υπάρχουν και πάνω στο mouse pointer. Αν πατήσουμε το δεξί κουμπί του mouse, το pointer αποκτά άλλη ιδιότητα.

Το πρόγραμμα, στο σύνολό του, διαθέτει αρκετά πλεονεκτήματα αλλά και ένα πολύ σοβαρό μειονέκτημα. Στα πλεονεκτήματα θα συμπεριλάβουμε, ασφαλώς, τα καλοσχεδιασμένα γραφικά, τα οποία διαθέτουν εκπληκτική λεπτομέρεια και υπέροχους χρωματικούς συνδυασμούς.

Το πρόγραμμα τρέχει σε υψηλή ανάλυση (640x480), κάτι που το καθιστά ελκυστικότατο. Επισημαίνουμε, ακόμα, ότι τα γραφικά δεν χρησιμοποιούν καθόλου digitized εικόνες, αλλά είναι σχεδιασμένα στο χέρι, κάτι που φανερώνει ότι έχει γίνει καταπληκτική δουλειά στον τομέα αυτό. Επίσης, πολύ καλά είναι και τα διάφορα sprites.

Εκεί όπου τα γραφικά γίνονται ακόμα καλύτερα (!) είναι τα διάφορα in-game sequences, τα οποία "παίζουν" καθώς εμείς πηγαίνουμε από κάποια τοποθεσία σε μία άλλη. Εκεί υπάρχει καταπληκτικό animation, πάντα σε υψηλή ανάλυση. Ο ήχος, με τη σειρά του, είναι αρκετά καλός. Εχουν χρησιμοποιηθεί ηθοποιοί, οι οποίοι "δανείζουν" τη φωνή τους στους χαρακτήρες, αλλά ταυτόχρονα εμφανίζονται οι διάλογοι και στην οθόνη. Δυστυχώς για τους προγραμματιστές και για εμάς, όμως, το παιχνίδι έχει και ένα μεγάλο μειονέκτημα. Συγκεκριμένα, κάθε φορά που τυχόν κάνουμε λάθος στους διαλόγους μας με τους άλλους χαρακτήρες ή σε περίπτωση που δεν λύσουμε σωστά κάποιο puzzle, είμαστε νεκροί. Αυτό μπορεί σε πρώτη φάση να μη σας φαίνεται ιδιαίτερα ενοχλητικό, όμως όταν θα προσπαθείτε να λύσετε τα διάφορα puzzles, θα εξοργιστείτε και θα απογοητευτείτε, αφού θα πρέπει να σώζετε το παιχνίδι σας μετά από κάθε σωστή κίνηση.



Βασικό χαρακτηριστικό των adventure games είναι ότι αφήνουν τον παίκτη να εξερευνά όσο το δυνατόν περισσότερες περιοχές. Να όμως που το Chronomaster "τιμωρεί" τον παίκτη που θα προσπαθήσει να κάνει κάτι τέτοιο. Αυτή η τακτική μας θύμισε παλαιότερες εποχές και, ειδικότερα, τα adventures της Sierra. Μήπως ξέχασαν οι προγραμματιστές της US Gold ότι η Sierra μπήκε στη μαύρη λίστα πολλών gameplayers εξαιτίας αυτής της τακτικής ή, ακόμα, ότι ο κυριότερος λόγος που γνώρισαν μεγάλη απήχηση τα adventures της LucasArts ήταν ότι ο παίκτης δεν μπορούσε να σκοτωθεί;

Συμπερασματικά, λοιπόν, πρόκειται για ένα πολύ εντυπωσιακό παιχνίδι σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τον ήχο, το οποίο όμως υστερεί σημαντικά στον τομέα του gameplay και της αντοχής στο χρόνο, εξαιτίας της προαναφερθείσας τακτικής. Αν νομίζετε ότι δεν θα σας ενοχλεί η προοπτική να κάνετε save συνεχώς, τότε αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του, μια και πρόκειται για ένα αξιόλογο σύνολο.





Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD MEDIA.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	88%	76%	80%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ
ARCADE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
CAPCOM



SNES

GOOF TROOP

Τι κάνεις όταν είσαι δίπλα στη θάλασσα, έχεις στην κατοχή σου μια βάρκα και ο καιρός είναι υπέροχος; Πηγαίνεις για ψάρεμα, φυσικά! Ετσι, λοιπόν, σκέφτηκε ο φίλος μας ο Γκούφη, ο οποίος βρισκόταν στο νησί Σπούνερβιλ, και παρέα με τον καλό του φίλο Μαξ βγήκαν στον ωκεανό. Για κακή τους τύχη, όμως, έπεσαν πάνω σε ένα τεράστιο πειρατικό πλοίο τη στιγμή της απαγωγής του Μαύρου Πιτ και του PJ. Φυσικά, ο Γκούφη δεν μπορούσε να αφήσει το γεγονός να περάσει έτσι (αν και, μεταξύ μας, ο Γκούφη να βοηθάει το Μαύρο Πιτ; Τι άλλο θα δούμε, άραγε;) και αμέσως αποφάσισε να κυνηγήσει το πειρατικό πλοίο. Κωπηλατώντας με όλη του τη δύναμη, κατάφερε να δει τη γαλέρα των πειρατών να φτάνει στη βάση τους. Κάπου εδώ αρχίζει ο δικός σας ρόλος.



Εσείς λοιπόν αναλαμβάνετε να ελέγχετε είτε τον Γκούφη (που είναι πιο μεγαλόσωμος και δυνατότερος) είτε τον Μαξ (ο οποίος είναι λιγότερο δυνατός από τον Γκούφη, αλλά σαφώς ταχύτερος). Φυσικά, αν παίξετε με κάποιον φίλο σας, μπορείτε να έχετε και τους δύο ταυτόχρονα στην οθόνη. Αφού αποφασίσετε ποιος θα είναι ο ήρωάς σας, αρχίζετε την περιπλάνηση στο νησί. Μπορείτε να μιλήσετε με κάποιους ντόπιους, αλλά χωρίς να περιμένετε και πολλές πληροφορίες πέρα από το κλισέ "ήρθαν οι πειρατές", ενώ πρώτιστο μέλημά σας πρέπει να είναι το πώς θα μαζέψετε όσα περισσότερα bonuses μπορείτε (δηλαδή κεράσια, μπανάνες αλλά και διαμάντια) για να ανεβάσετε τον αριθμό των ζωών που







έχετε στη διάθεσή σας, καθώς και κάποια χρήσιμα αντικείμενα όπως κλειδιά, φτυάρια, όπλα με σκοινί, σανίδες (για να επισκευάζετε κομμένες γέφυρες), κεριά για να φωτίζετε σκοτεινά περάσματα και βαρέλια για να εκτοξεύσετε στους πειρατές που θα σταθούν στο δρόμο σας! Αυτό που μας τράβηξε την προσοχή είναι ο τρόπος που εξουδετερώνονται οι πειρατές: Οταν τους πετάτε τα βαρέλια, αυτοί πετάγονται κυριολεκτικά έξω από την οθόνη, κάτι που έχει πολλή πλάκα (βγάζεις πολλά απωθημένα έτσι, πιστέψτε με!). Το κακό είναι ότι το ίδιο συμβαίνει και σε εσάς, αν σας κλωτσήσει κάποιος χοντρός πειρατής! Τα γραφικά στον τομέα αυτόν και ο ήχος είναι πολύ κεφάτα. Το gameplay επίσης είναι πολύ καλό, ενώ οι χειρισμοί συντείνουν με την ευκολία τους στη δημιουργία θετικών εντυπώσεων. Το στοιχείο όμως που δίνει άλλον αέρα στο Goof Troop είναι οι γρίφοι του. Πολλές φορές θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πίστες που απαιτούν να κλείσετε κάποιους διακόπτες, κλωτσώντας πάνω τους κιβώτια με κάποια λογική σειρά. Δεν είναι τίποτα το εντυπωσιακό ή δύσκολο, όμως βρήκαμε την πρόκληση του να πρέπει να σκεφτείς και λίγο ένα πολύ θετικό διάλειμμα από το μονότονο πήγαινε-έλα στις πίστες.

Σε γενικές γραμμές, πάντως, πρόκειται για ένα παιχνίδι πολύ ευχάριστο. Αν και είμαστε συνήθως σκεπτικοί απέναντι στο σωρό των cartoon games, το Goof Troop μας έκανε να κολλήσουμε μαζί του, μια και περιέχει αρκετά στοιχεία αναζήτησης και εξερεύνησης που το κάνουν να ξεφεύγει από τα δεδομένα των παιχνιδιών του Ντίσνεϊ. Αν λοιπόν σας ενδιαφέρει ένα παιχνίδι με ήρωες του Ντίσνεϊ που να ξεφεύγει από τη μονοτονία των platform games, θα σας συστήναμε το Goof Troop ανεπιφύλακτα!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Teleclub.

Στέφανος Παπιλίδης

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
85%	84%	88%	87%

GAMERS CLUB & 

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ - ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ - ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

Η ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEO GAMES



AGILE WARRIOR
ADIDAS POWER SOCCER
ACTUA SOCCER
ASSAULT RIGS
CYBERSLED
CASPER
"D" THE GAME
DISCWORLD
EXTREME GAMES
GOALSTORM
HI OCTANE
KRAZY IVAN
KILEAK THE BLOOD
MORTAL KOMBAT3
MYST
NBA IN THE ZONE
PRIMAL RAGE
PARODIUS
REVOLUTION X
SHELL SHOCK
TOTAL NBA 96
TOMB RAIDER
TEKKEN
VIEWPOINT
WARHAWK
WARHAMMER
WIPE OUT
ALONE IN THE DARK 2
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
CRITICOM
CYBERSPEED
DESCENT
DESTRUCTION DERBY
DEFCON 5
FIFA 96
GALAXY FIGHT
IN THE HUNT
JOHNNY BAZZOOKATONE
LOADED
MICKEY'S WILD ADVENTURE
NOVASTORM
NEED FOR SPEED
PGA TOUR GOLF 96
PHILOSOMAN
RIDGE RACER REVOLUTION
STARBLADE
ALPHA
THEME PARK
TWISTED METAL
TOSHINDEN
VIP SOCCER
WING COMMANDER III
X-COM ENEMY UNKNOWN
MAGIC CARPET



87.900!!!

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ

- ΜΕ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
- ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ
- 1 CD ΔΩΡΟ
- ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
- Η ΤΙΜΗ ΕΙΝΑΙ
- ΑΠΟΛΥΤΟΥ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ 18%



ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΤΑΠΤΟΡΕΣ, ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ, ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ, ΚΑΛΩΔΙΑ ΚΛΠ



24.900 **27.900**

3DO
FZ-10



ΔΩΡΟ 3 CD
83.950

ΝΕΑ ΤΙΜΗ



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΣΤΟΚ ΑΠΟ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΑΘΗΝΑΣ

SEGA SATURN - GAMES

THE HORDE
TITAN WARS
REVOLUTION X
SHELL SHOCK
SEGA RALLY
VIRTUA FIGHTER 2
MYST
WIPE OUT
VIRTUA RACING
NHL HOCKEY
HEBEREKE POPOITO
SIM CITY
GEX
DEADLY SKIES
PRIMAL RAGE
X-MEN
GOLDEN AXE THE DUEL
DAYTONA USA
MYSTARIA
JOHNNY BAZZOOKATONE
MANSION OF HIDDEN SOULS
MORTAL KOMBAT II
GALACTIC ATTACK
OFF WORLD INTERCEPTOR
MAGIC CARPET
TOHSINDEN REMIX
F1 CHALLENGE
RISE 2 THE RESURECTION
STREET FIGHTER ALPHA
WING COMMANDER III



ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ MEGA DRIVE & SUPER NINTENDO
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΑΘΗΝΑ – ΜΑΡΟΥΣΙ

ΑΘΗΝΑ
Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 & ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ - ΤΗΛ.: 6439824

ΜΑΡΟΥΣΙ
ΣΠ. ΛΕΚΚΑ 5
ΤΗΛ.: 8027539

ΠΑΓΚΡΑΤΙ
ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123
ΤΗΛ.: 7014676

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53
ΤΗΛ.: 9596262
9594100

ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177
ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ
ΤΗΛ.: 4226492

COOL WORLD SHOP
ΙΩΑΝΝΙΝΑ
ΔΩΔΩΝΗΣ 71
ΤΗΛ: 0651-4053

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΤΡΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΥ 44
ΤΗΛ: 031-266050

Black Knight

Τα flight simulators που κυκλοφορούν σήμερα για τα PC συμβατά μηχανήματα είναι πράγματι πολλά και καλά. Οι φίλοι των εξομοιωτών πτήσης έχουν τη δυνατότητα να διαλέξουν μέσα από ένα τεράστιο πλήθος διαφορετικών flight simulators, καθένα από τα οποία έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Αυτό σημαίνει ότι αν μία εταιρία θέλει να επιβάλει το δικό της παιχνίδι στην αγορά, αυτό θα πρέπει να προσφέρει κάτι περισσότερο από τα άλλα. Με λίγα λόγια, το παιχνίδι θα πρέπει να ξεχωρίζει σε κάποιον τομέα, έτσι ώστε να προσελκύσει την προσοχή του κοινού αλλά και του ειδικού Τύπου.





Τι συμβαίνει, όμως, όταν ένα παιχνίδι δεν ξεχωρίζει πουθενά ή, ακόμα χειρότερα, ξεχωρίζει εξαιτίας της πολύ πρόχειρης κατασκευής του; Ενα από αυτά τα παιχνίδια είναι δυστυχώς και το Black Knight: Marine Strike Fighter, το οποίο θα παρουσιάσουμε στο άρθρο αυτό.

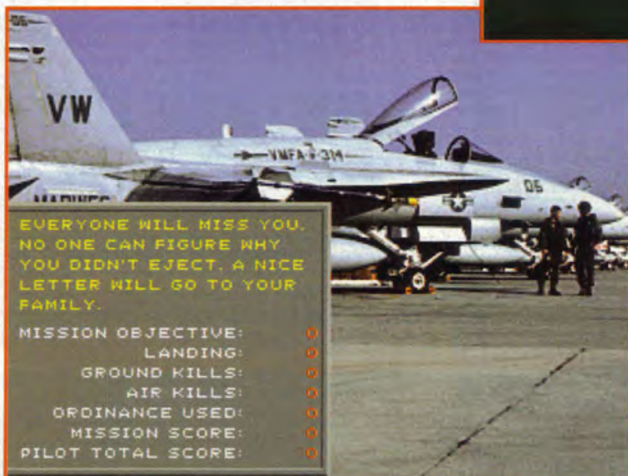
Η πρόχειρη δουλειά γίνεται αντιληπτή ακόμα και από το installation utility. Μόλις δοκιμάσαμε να εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα στο σκληρό, το παιχνίδι μάς ειδοποίησε ότι δεν υπήρχε αρκετός χώρος για την αντιγραφή των αρχείων. Το τρελό εδώ είναι ότι είχαμε 410 MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό. Τι αρχεία συστήματος αλλάξαμε, τι το BIOS πειράξαμε, αλλά αυτό τίποτα. Μας έλεγε ότι δεν υπήρχε αρκετός χώρος! Πήραμε λοιπόν το CD και το δοκιμάσαμε σε ένα άλλο σύστημα, στο οποίο ευτυχώς (;) λειτούργησε.

Εχοντας την ψευδαίσθηση ότι αφήσαμε πίσω μας τα δύσκολα, αποφασίσαμε να τρέξουμε το παιχνίδι. Το πρώτο που βλέπει κάποιος, μόλις τρέξει το Black Knight, είναι μία μετριότατη εισαγωγή, η οποία δεν έχει καμία σχέση με αυτά που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε τα τελευταία δύο χρόνια. Γραφικά χαμηλής ανάλυσης, χωρίς καμία λεπτομέρεια, καθόλου ομιλία και εκνευριστική μουσική.

Συνήθως, τα παιχνίδια αρχίζουν με μία προσεγμένη και, μερικές φορές, εντυπωσιακή εισαγωγή, προκειμένου να τραβήξουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Αυτό κυρίως συμβαίνει, επειδή ορισμένα καταστήματα στο εξωτερικό δίνουν το δικαίωμα στον πελάτη να δοκιμάσει το πρόγραμμα προτού το αγοράσει. Αν λοιπόν κάποιο παιχνίδι διαθέτει εντυπωσιακή εισαγωγή, θα προσελκύσει αμέσως την προσοχή του πελάτη και θα κερδίσει τις πρώτες εντυπώσεις.

Στο Black Knight, όμως, οι πρώτες εντυπώσεις είναι αρνητικές. Αφού τελειώσει η εισαγωγή, περνάμε στα menus επιλογών. Εδώ, έχουμε τέσσερις δυνατότητες. Πρώτον, μπορούμε να κάνουμε κάποια training missions, τα οποία θα μας προετοιμάσουν για τη συνέχεια. Υπάρχουν 8 αποστολές εκπαίδευσης, καθεμία από τις οποίες έχει τις δικές της συντεταγμένες.





Η δεύτερη επιλογή είναι το free flight, κατά την οποία απλώς πιλοτάρουμε το αεροπλάνο μας, χωρίς να χρειαστεί να κάνουμε μάχες ή να ακολουθήσουμε κάποιες εντολές. Πρόκειται, δηλαδή, για μία απλή βόλτα στον αέρα, η οποία θα μας βοηθήσει να γνωρίσουμε τις αντιδράσεις του αεροπλάνου μας. Η τρίτη επιλογή είναι τα

ΕΙΔΟΣ
FLIGHT SIMULATOR
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
FORMGEN INCORPORATED
PC



combat missions. Εδώ υπάρχουν 50 αποστολές, οι οποίες διαθέτουν βομβαρδισμό επίγειων στόχων, αερομαχίες, συνοδεία και προστασία αεροσκαφών κ.λπ.

Η τέταρτη και τελευταία επιλογή ονομάζεται create mission, με την οποία μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε εμείς οι ίδιοι μία αποστολή, έτσι όπως τη θέλουμε. Μπορούμε να ορίσουμε τι ώρα θα πετάξουμε, αν θα υπάρχει ομίχλη και συννεφιά, τι είδους βομβαρδισμό θα κάνουμε, αν θα υπάρχουν αντίπαλα αεροσκάφη ή απλώς επίγειοι στόχοι.

Οπως ενδεχομένως καταλάβατε από την περιγραφή, απουσιάζει η δυνατότητα για campaigns. Πράγματι, το παιχνίδι δεν διαθέτει καθόλου campaigns. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τελειώσετε τις 50 αποστολές του combat missions. Μάλιστα, αυτές οι 50 αποστολές δεν ακολουθούν κάποιο σενάριο. Είναι τελείως ανεξάρτητες η μία από την άλλη.



Ουσιαστικά, δηλαδή, έχουμε να κάνουμε με ένα πρόγραμμα, στο οποίο δεν υπάρχει καθόλου σενάριο. Πρόκειται απλώς για μία συλλογή από combats, τις οποίες πραγματοποιείτε όποτε και με όποια σειρά θέλετε. Αυτό βέβαια συνεπάγεται μικρή αντοχή στο χρόνο, αφού οι 50 αποστολές δεν είναι ιδιαίτερα πολλές, ενώ η παντελής έλλειψη σεναρίου σημαίνει ότι ανάμεσα στις αποστολές δεν υπάρχουν ούτε videos, ούτε in-game sequences και, γενικότερα, κανένα από τα "καλούδια", στα οποία μας έχουν συνηθίσει οι προγραμματιστές τελευταία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού μάς θύμισαν 8-bit μηχάνημα. Πρόκειται για γραφικά χαμηλής ανάλυσης, χωρίς καμία λεπτομέρεια σε ό,τι αφορά τον ουρανό και τη μορφολογία του εδάφους, ενώ το cockpit του αεροπλάνου δεν έχει καμία σχέση με το αυθεντικό cockpit του F-18. Αν σε αυτά προσθέσουμε και τα σχεδόν ανύπαρκτα ηχητικά εφέ, την ελάχιστη και πολύ κακής ποιότητας ομιλία, καθώς και τη μουσική (η οποία στην καλύτερη περίπτωση θυμίζει Spectrum 48), τότε ...ήρθαμε και δέσαμε. Και ας μην ανφερθούμε στο χειρισμό του αεροπλάνου. Ειδικά με το πληκτρολόγιο, είναι σχεδόν αδύνατο να καταφέρετε να πιλοτάρετε σωστά, καθώς οι κινήσεις γίνονται υπερβολικά απότομα.







Τα μοναδικά σημεία που θα μπορούσαμε να κατατάξουμε στα θετικά του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι το frame rate είναι πολύ καλό και ομαλό, κάτι που σημαίνει ότι το Black Knight μπορεί να παιχτεί και από κατόχους μηχανημάτων με χαμηλότερες δυνατότητες, καθώς και το ότι είναι αρκετά εύκολο. Μάλιστα, αν θέλετε, μπορείτε να ζητήσετε από το πρόγραμμα να σας εμφανίζει ένα παράθυρο με οδηγίες, κάθε φορά που πρέπει να κάνετε κάτι (απογείωση, προσγείωση, αλλαγή όπλων), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα για αυτόματη προσγείωση. Σε ένα παιχνίδι που είναι τόσο εύκολο, όμως, είναι τελείως αδικαιολόγητη η έλλειψη αυτόματου πιλότου.

Συνολικά, λοιπόν, πρόκειται για ένα μετριότατο παιχνίδι, το οποίο δεν έχει τίποτα να προσφέρει και σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να σταθεί με αξιώσεις απέναντι σε προγράμματα όπως το EF2000 και το Top Gun. Προσωπική μας εκτίμηση είναι ότι η FormGen κυκλοφόρησε το Black Knight με δύο χρόνια καθυστέρηση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD Media.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 65% ΗΧΟΣ 60% GAMEPLAY 70% ΓΕΝΙΚΑ 64%

REVIEW

RIDGE RACER REVOLUTION

Ηταν ένα απόβραδο σαν όλα τα άλλα, ή τουλάχιστον έτσι νόμιζα. Τα πάντα ήταν ήσυχα και τίποτα δεν προμήνυε κάτι το διαφορετικό. Ετοιμαζόμουν για μια ήρεμη νύχτα, με χαλαρή διασκέδαση και κάποιες ώρες ύπνου (ας όψεται ο στρατός...), όταν ξαφνικά άνοιξε η πόρτα και μπήκε ο πολύ καλός συνάδελφος και φίλος Γιώργος Κουρκουτάς, κρατώντας μια σακούλα. Γνωρίζοντάς τον καλά, το πονηρό χαμόγελο και η γυαλάδα στο βλέμμα του με προϊδέασαν για αυτό που θα ακολουθούσε. Μόλις έβγαλε, χωρίς κουβέντα, το κουτί ενός Playstation, κατάλαβα πως η βραδινή μου έξοδος ήταν ήδη παρελθόν. Επρεπε όμως να μου δείξει το κουτί του CD που κρατούσε, για να καταλάβω πως τα πράγματα είναι σοβαρά και η ολοσχερής καταστροφή της βραδιάς μου ήταν





νυχτία αναπόφευκτη. Το κουτί έγραφε τις μαγικές λέξεις Ridge Racer Revolution. Τι να κάνουμε, η ζωή ενός συντάκτη του "Pixel" είναι γεμάτη θυσίες, αλλά και συγκινήσεις...

Το Ridge Racer, το πασίγνωστο racing game της Namco ιδιαίτερα στους κατόχους Playstation και όχι μόνο, που από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πέρασε με μεγάλη επιτυχία στην παιχνιδομηχανή της Sony, απέκτησε τώρα τη συνέχειά του. Είμαστε από τους πρώτους (αν όχι οι πρώτοι) που είχαμε την τύχη να το δούμε στη χώρα μας. Σε εμάς δε, έπεσε και ο κλήρος να διατυπώσουμε μία αντικειμενική άποψη πάνω στο γνωστό δίλημμα: Είναι άραγε ικανό να αντικαταστήσει εξ ολοκλήρου τον προκάτοχό του ή πρόκειται απλώς για αναβάθμιση του προηγούμενου Ridge Racer; Η απάντηση κλίνει μάλλον προς το δεύτερο μέρος, χωρίς όμως αυτό να είναι ιδιαίτερα αρνητικό. Βλέπετε, τα παιχνίδια με θέμα τους αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων είναι εθιστικά, ακριβώς λόγω της πρόκλησης και του συναγωνισμού που εμπεριέχουν. Ετσι, το Ridge Racer Revolution δεν έρχεται τόσο ως αυτόνομη κυκλοφορία όσο ως βελτιωμένη έκδοση ενός ήδη επιτυχημένου τίτλου. Ας ρίξουμε όμως μια ματιά στο ίδιο το παιχνίδι.

Η πρώτη μας εντύπωση από το Ridge Racer Revolution ήταν μάλλον απογοητευτική. Υπήρχαν μόνο τρεις πίστες, οι οποίες στην ουσία είναι παραλλαγές στην ίδια διαδρομή, και μόνο τέσσερα αμάξια για να διαλέξουμε. Ευτυχώς όμως, όπως και στο πρώτο R.R., το παιχνίδι κρύβει περισσότερα από όσα φαίνονται. Ετσι, το πρώτο σας μέλημα θα πρέπει να είναι να γίνετε καλοί στο Galaxians, το διαστημικό παιχνίδι τύπου Space Invaders που υπάρχει στην εισαγωγή του παιχνιδιού! Βλέπετε, μπορεί το "πρωτόγονο" αυτό shoot'em up της Namco να είναι αρκετά διασκεδαστικό για την αναμονή, μέχρι να φορτώσει το κυρίως παιχνίδι, για προσπαθήστε όμως να το τελειώσετε με τέλειο σκορ, καταστρέφοντας όλα τα διαστημόπλοια, και θα καταλάβετε τον πραγματικό λόγο ύπαρξής του. Εκτός από την ηθική ικανοποίηση, ως επιβράβευ-









ση θα σας δοθεί και η δυνατότητα να επιλέξετε όχι ένα ή δύο, αλλά οκτώ (!) ακόμη αυτοκίνητα για να οδηγήσετε. Καλό, ε; Αφού λοιπόν κάνετε αυτό το απαραίτητο, προκειμένου να αυξήσετε σημαντικά τις πιθανότητες επιτυχίας σας, τέχνασμα, διαλέγετε την πίστα (για αρχάριους, μεσαίους ή προχωρημένους παίκτες), το αμάξι σας καθώς και το αν θα έχετε αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων ή όχι και ξεκινάτε την πορεία σας προς τη γραμμή της εκκίνησης.

Επάνω στην πίστα τώρα, η πρώτη εντύπωση ανήκει δικαιωματικά στα γραφικά, τα οποία είναι πανέμορφα. Φοβεροί χρωματισμοί, καλοσχεδιασμένα background graphics και τοπία που, παρά τη λεπτομέρειά τους, κινούνται ταχύτατα και πολύ ομαλά. Ο ήχος, πέρα από τα μουγκρητά της μηχανής και τα στριγκλίσματα των λάστιχων στο οδόστρωμα, αποτελείται από ένα soundtrack το οποίο θα μπορούσε κάλλιστα να είναι techno συλλογή, με αρκετά κομμάτια να σας συνοδεύουν στη διαδρομή. Ακόμη, υπάρχει και ένας speaker, ο οποίος όμως δεν προσθέτει και πολλά, αφού περιορίζεται στο να ανακοινώνει τους γύρους και να δίνει κάποιες κοινότοπες, μέχρι προκλήσεως εκνευρισμού, συμβουλές όπως "πρόσεξε πίσω σου", "μην τους αφήνεις να σου ξεφύγουν" κ.ά. Ο χειρισμός του οχήματος, καθώς και το γενικότερο gameplay, παρουσιάζονται αρκετά βελτιωμένα σε σχέση με το παλαιό Ridge Racer. Τα controls του αυ-



τοκινήτου σας είναι άμεσα, αν και η ανταπόκρισή του εξαρτάται και από τα κρατήματα του αμαξιού που διαλέξατε, ενώ οι "παντιές" και τα ανάποδα τιμόνια βρίσκονται στην ημερήσια διάταξη. Σε αυτό το σημείο να τονίσουμε πως η όλη αίσθηση παραπέμπει περισσότερο σε arcade και λιγότερο σε αληθοφανές simulation, χωρίς αυτό να σημαίνει όμως πως αποτελεί μειονέκτημα, αλλά μάλλον μια συνειδητή επιλογή των προγραμματιστών. Ιδιαίτερο βάθος δίνει ακόμη στο παιχνίδι και η δυνατότητα για κόντρα δύο παικτών, η οποία όμως καθίσταται δυνατή μόνο μέσω cable



link, δηλαδή χρειάζεστε το ειδικό καλώδιο, δύο Playstation, δύο παιχνίδια και δύο χειριστήρια (και φυσικά δύο παίκτες!). Λίγο δύσκολη περίπτωση, αξίζει όμως τον κόπο, μια και αργά ή γρήγορα θα τελειώσετε τις τρεις πίστες. Βέβαια, τότε θα ανοίξει η επιλογή των έξτρα πιστών, όπου τρέχετε ανάποδα τις ίδιες πίστες. Σε αυτό το σημείο όμως η δυσκολία είναι μεγάλη και το ενδιαφέρον δυσανάλογο. Συνοπτικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το "νέο" Ridge Racer δεν περιέχει μεν τεράστιες διαφορές, σε σχέση με την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού, όμως παραμένει ένα πολύ καλό σε ποιότητα arcade racing game, που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους.





Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η SONY HELLAS.

του *Στέφανου Παπιλίδη*

ΓΡΑΦΙΚΑ 93% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 92% ΓΕΝΙΚΑ 92%

EXTREME GAMES

Το Extreme Games είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς τίτλους για την υπερ-κονσόλα της Sony, το γνωστό Playstation. Η Sony, όμως, έχει καταλάβει ότι το μέλλον (και τα κέρδη) είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανεξάρτητα από υπολογιστική πλατφόρμα. Ετσι, δεν εκπλαγήκαμε καθόλου, όταν πήραμε στα χέρια μας την έκδοση του Extreme Games για PC συμβατά μηχανήματα.

Η Sony είναι μία "καθαρόαιμη" πολυεθνική εταιρία και δεν θα μπορούσε σε καμία περίπτωση να αφήσει έξω από το πεδίο δράσης της τους χρήστες των προσωπικών υπολογιστών. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε ότι τον τελευταίο χρόνο οι πωλήσεις software για PC έχουν αυξηθεί υπερβολικά, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα, ώστε αυξάνουν σε βάρος των πωλήσεων software των consoles.

Αυτό υποδεικνύει μία γενικότερη τάση, που έχει οδηγήσει σε μείωση των πωλήσεων των διάφορων consoles και παράλληλη αύξηση των πωλήσεων PCs. Ο λόγος είναι ότι τα PCs είναι πλέον σε θέση να προσφέρουν παιχνίδια παραπλήσιας ποιότητας με αυτά των consoles, συν το γεγονός ότι ένας υπολογιστής μπορεί να κάνει πολλά περισσότερα από μία κονσόλα (όχι, όχι, καφέ δεν κάνει, ούτε τα χαρτιά λέει, ούτε μπορεί να προβλέψει πότε θα πάρει πρωτάθλημα ο Ολυμπιακός).

Αν αναρωτιέστε τι σημαίνει Extreme Games, να σας πληροφορήσουμε ότι αυτό είναι το όνομα μίας πολύ δημοφιλούς εκπομπής, η οποία προβάλλεται από το αμερικανικό αθλητικό καλωδιακό δίκτυο ESPN. Η εκπομπή αυτή δεν ασχολείται με τα γνωστά και δημοφιλή αθλήματα, αλλά με εκείνα που - κατά δήλωση των δημιουργών της σειράς - "προκαλούν" τον άνθρωπο. Ποια είναι αυτά; Budgy jumping, skateboard, surfing και, γενικά, όλα εκείνα τα περίεργα, πρωτότυπα και επικίνδυνα αθλήματα που ανακαλύπτουν οι νεαροί της Καλιφόρνια (κατά κύριο λόγο).

Το παιχνίδι έρχεται σε 1 CD και τρέχει κάτω από περιβάλλον DOS. Μόλις ξεκινάει, βλέπουμε ένα καλό video-clip, το οποίο δείχνει διάφορα highlights από τα είδη των αθλημάτων που θα συναντήσουμε στο παιχνίδι. Στη συνέχεια, μας δίνεται η δυνατότητα να δηλώσουμε αν θέλουμε να ξεκινήσουμε ή να συνεχίσουμε κάποιο πρωτάθλημα ή αν απλώς θέλουμε να παίξουμε ένα φιλικό αγώνα. Βέβαια, η λέξη φιλικός είναι μάλλον θεωρητική, αφού κατά τη διάρκεια του αγώνα θα χρειαστεί όχι μόνο να οδηγήσουμε όσο καλύτερα μπορούμε το όχημα κίνησης που έχουμε διαλέξει, αλλά και να χτυπάμε τους αντιπάλους μας, έτσι ώστε να τους ρίχνουμε από τα δικά τους οχήματα. Αυτό το κάνουμε, για να μπορέσουμε να περάσουμε εμείς μπροστά. Προσοχή, όμως, διότι "βαράνε" και αυτοί.





Προτού ξεκινήσουμε τον αγώνα, θα πρέπει να δηλώσουμε ποιον από τους διάφορους χαρακτήρες που έχει το παιχνίδι θέλουμε να ελέγχουμε. Καθένας από αυτούς έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Αλλος είναι καλύτερος στο χειρισμό του ποδηλάτου, ενώ κάποιος άλλος τα πηγαίνει καλύτε-





ΕΙΔΟΣ: ARCADE/RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SONY IMAGESOFT
PC



ρα με το skateboard. Ακόμα, κάποιος είναι πιο γρήγορος, ενώ κάποιος άλλος διαθέτει μεγαλύτερη αντοχή. Αφού βρούμε εκείνον που μας ταιριάζει καλύτερα, δηλώνουμε το όχημα με το οποίο θα πάρουμε μέρος στον αγώνα. Μπορούμε να διαλέξουμε μεταξύ τεσσάρων: mountain bike, skateboard, street luge και skates.

Αφού βρούμε και το κατάλληλο όχημα, κάνουμε μία βόλτα στο κατάστημα που διαθέτει το παιχνίδι και βλέπουμε αν θέλουμε να κάνουμε κάποια αναβάθμιση στον εξοπλισμό μας. Μπορούμε, για παράδειγμα, να αγοράσουμε καλύτερα και πιο γρήγορα skates. Αυτό όμως δεν είναι πάντα εφικτό, αφού θα πρέπει να διαθέτουμε και το κατάλληλο χρηματικό ποσό που απαιτείται για την αγορά. Αν το διαθέτουμε έχει καλώς, διαφορετικά όμως θα πρέπει να βολευτούμε με τον εξοπλισμό που έχουμε, μέχρι να αποκτήσουμε τα χρήματα για να αγοράσουμε κάτι καλύτερο. Αυτό γίνεται κατά τη διάρκεια του αγώνα. Συγκεκριμένα, σε διάφορα σημεία του δρόμου, βρίσκουμε μπροστά μας ορισμένες περίεργες πύλες. Αν περάσουμε ανάμεσά τους, κερδίζουμε κάποιο χρηματικό ποσό. Αν περάσουμε ανάμεσα από πολλές, τότε στο τέλος της κούρσας θα έχουμε μαζέψει αρκετά χρήματα.

Το Extreme Games διαθέτει πέντε διαφορετικές τοποθεσίες,



στις οποίες μπορείτε να τρέξετε. Αυτές είναι το San Francisco, η Utah, η Λίμνη Ταχόε, η Ιταλία και η Νότια Αμερική. Σε περίπτωση που παίξετε πρωτάθλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε σε όλες αυτές, για περισσότερες από μία φορές, ενώ στους φιλικούς αγώνες διαλέγετε όποια σας αρέσει. Το πρόγραμμα διαθέτει αρκετά καλά γραφικά, τα οποία μάλιστα κινούνται ιδιαίτερα γρήγορα, χωρίς να παρατηρείται κά-



ποιο "σπάσιμο" στην κίνηση. Κάθε τοποθεσία διαθέτει τα δικά της χαρακτηριστικά και τα δικά της εμπόδια (στο San Francisco θα πρέπει να προσέξετε, ώστε να μη χτυπήσετε επάνω στα τραμ, ενώ στην Ιταλία τη θέση των τραμ έχουν πάρει τα κάρα). Ο ήχος δεν έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η μουσική είναι απλώς συμπαθητική και τα ηχητικά εφέ διαθέτουν μερικούς απλούς ήχους.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο θυμίζει πολύ έντονα παλαιότερα παιχνίδια όπου ελέγχαμε μοτοσικλέτες. Πιθανότατα, όμως, θα το βαρεθείτε ύστερα από λίγο καιρό, αφού καταντάει μονότονο (σε κάθε πίστα κάνετε τα ίδια πράγματα), ενώ και οι πίστες είναι πολύ μεγάλες (χρειάζονται περίπου 10 λεπτά για καθεμία). Αυτό, όμως, συμβαίνει μάλλον επειδή υπάρχουν σχετικά λίγες πίστες.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD MEDIA.

του Κωνσταντίνου Μαδιά





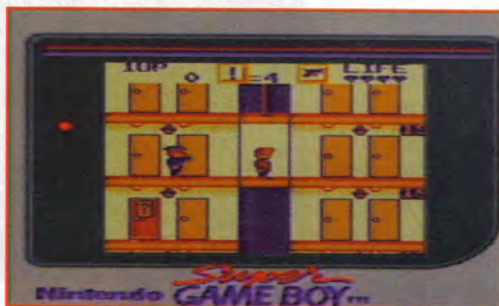
ΓΡΑΦΙΚΑ 86% ΗΧΟΣ 80% GAMEPLAY 73% ΓΕΝΙΚΑ 81%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ARCADE PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: TAITO
GAME BOY

ELEVATOR ACTION

Σαν πολλή νοσταλγία για το παρελθόν των video games δεν έχει πέσει τώρα τελευταία; Το Game Boy δεν μοιάζει διατεθειμένο να μείνει πίσω γι' αυτό φιλοξενεί ένα σχεδόν ξεχασμένο, αλλά διάσημο στον καιρό του, arcade platform, το Elevator Action. Είστε λοιπόν ο Otto ή "πράκτορας 17" και αποστολή σας είναι να πάρετε κάποιες πολύτιμες για την εθνική ασφάλεια δισκέτες από το κτίριο μιας μυστηριώδους εγκληματικής οργάνωσης. Ξεκινάτε από την ταράτσα του κτιρίου και κατεβαίνετε τους ορόφους ψάχνοντας για τις δισκέτες και προσπαθώντας να φτάσετε στο υπόγειο, όπου σας περιμένει η ελευθερία. Στη διαδρομή θα συναντήσετε φρουρούς, σκυλιά, συναγερμούς αλλά και αρκετά όπλα (καραμπίνες, αυτόματα, χειροβομβίδες κ.ά.) που θα σας βοηθήσουν να απαλλαγείτε από αυτούς τους κινδύνους. Το κυρίως μέρος της δράσης όμως επικεντρώνεται στα ασανσέρ που συνδέουν τους ορόφους μεταξύ τους και δίνουν στο παιχνίδι το χαρακτήρα του γεμάτου δράση arcade.



Για τα δεδομένα του μηχανήματος, το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό τεχνικά, με αρκετά καθαρά γραφικά και καλό ήχο, ενώ το δυνατό του σημείο είναι το gameplay το οποίο είναι πολύ εθιστικό όπως στα περισσότερα παιχνίδια-επιτυχίες της εποχής του. Σε ό,τι αφορά τη δυσκολία, όσοι νομίζετε ότι τα 8-bit παιχνίδια είναι της πλάκας, για περάστε να ρίξετε μια ματιά! Πολύ καλή μεταφορά μιας παλιάς αλλά μεγάλης επιτυχίας, το Elevator Action αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
87%	84%	88%	87%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: IREM
GAME BOY

R-TYPE II

Άλλος ένας κλασικός τίτλος από το παρελθόν βρίσκει το δρόμο του στην οθονίτσα του Game Boy. Πρόκειται για το R-Type II, που είχε κάνει θραύση με την εμφάνισή του αρκετά χρόνια πριν. Ένα σατανικό βασίλειο από ένα άγνωστο σύμπαν επιτίθεται για δεύτερη φορά στη Γη και οι γήινες δυνάμεις στέλνουν το μοντέλο R-9, με τα πιο δυνατά όπλα, για να την υπερασπιστεί. Το παιχνίδι είναι ένα shoot'em up με οριζόντιο scrolling, τα δε τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι αυτά ακριβώς που θα περιμένατε από το Game Boy: Τρισδιάστατα γραφικά, στερεοφωνικός ήχος, full motion video, rendered sprites και multi scrolling. Να σταματήσω τις φαντασιώσεις μου τώρα (δεν πιστεύω να το πίστεψε κανείς!); Όχι, η αλήθεια είναι πως τόσο τα γραφικά όσο και η ταχύτητα είναι αρκετά ικανοποιητικά για τα standards του μηχανήματος, ενώ και ο χειρισμός του είναι απλός και άμεσος. Ο ήχος του βέβαια δεν λέει και πολλά πράγματα, αλλά ποτέ δεν είχαμε και ιδιαίτερες αξιώσεις από το μεγαφωνάκι του "μικρού"! Η ουσία πάντως είναι πως το R-Type II ως τίτλος αποτελεί από τις μέρες της δόξας του εγγύηση ποιότητας και η έκδοσή του για Game Boy παραμένει πιστή στην παράδοση αυτή. Α, και όσοι περιμένετε να δείτε κάποιο εύκολο shoot'em up, θα απογοητευτείτε οικτρά. Το παιχνίδι θέλει γερά νεύρα και επιμονή! Αξίζει όμως να προσπαθήσετε, κυρίως αν είστε φίλοι των παιχνιδιών του είδους.



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
83%	78%	84%	82%

ΘΕΛΟΥΜΕ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΕΧΕΤΕ VIDEOCLUB 'Η ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ?
ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ?



ΑΝΟΙΞΤΕ ΕΝΑ CONSOLE CLUB ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΑΣ

ΜΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΕ ΕΝΑΝ ΧΩΡΟ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΝΕΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΩΝ, ΔΑΝΕΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΤΙΤΛΩΝ ΚΑΙ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΣΤΟΧΟΣ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ CONSOLE CLUB ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΑ 9594100 - 9596262 & ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

ΛΙΑΝΙΚΗ & ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ

ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ 3.000 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΚΑΙ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ ΔΙΚΗΣ ΜΑΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ PLAYSTATION 'H SATURN ΜΕ MEGA DRIVE 'H SNES ΚΑΙ ΔΩΣΤΕ ΜΟΝΟ 85.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ ΤΡΕΛΑ!!!

3-D-O (MTX) FZ-1 PANASONIC ΜΟΝΟ 72.000 ΔΡΧ.

MD2 + GAME 29.900
SNES + STUNTRACE FX 38.900

NBA LIVE '96, IN THE ZONE, ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΓΙΑ SONY, SATURN

ACTION REPLAY ΓΙΑ SATURN, SONY, SNES

ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΑ. ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗΣ

SONY PS ΝΑΙ!!!! ΕΧΟΥΜΕ 65 ΤΙΤΛΟΥΣ

PLAYSTATION ΝΕΑ

CRITICOM
D
HEBEREKE POIPOTO
REVOLUTION X
MICKEY'S WILD ADVENTURE
AGILE WARRIOR F-111X
ROAD RASH WING COMMANDER III
NEED FOR SPEED
PHILOSOMA
GEX
ALIEN TRILOGY
EXTREME PINBALL
PHYCHIC DETECTIVE
& ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

SEGA SATURN ΝΕΑ

MAGIC GARPET
GALAXY FLIGHT
STREET FIGHTER ALPHA (USA)
WIPEOUT
DARIUS
NBA JAM T.E.
VICTORY BOXING
WING ARMS

3DO

SUPER STREET FIGHTER
D
MEGA RACE
DRAG WAR
MAZER
SYNTICATE
SUPREME WARRIOR
POED
CRUSH'N'BURN
COBRA COMMAND
BATTLE SPORT
PRIMAL RAGE
DOOM
FLASHBACK
MYST
HELL
CRIME PATROL
SLAM'N'JAM
STRIKER
SPACE HULK
NEED FOR SPEED
DEMOLITION MAN
RETURN FIRE
TOTAL ECLIPSE
KILLING TIME
STAR FIGHTER
BLADE FORCE
BUST'N'MOVE
PHYCHIC DETECTIVE
JURASSIC PARK
CANNON FODDER
GRIDDERS
MAD DOG McCREE
STARBLADE
DRAGON'S LAIR
PEBBLE BEACH GOLF LINKS
GEX
MAD DOG McCREE 2
BURNING SOLDIER
CORPSE KILLER
VR STALKER
ROAD RASH
SLAYER
FOES ALI
STAR CONTROL II
OFF WORLD
FIFA
NIGHT TRAD
DEATH KEEP
FLYING NIGHTMARES
SEWER SHARK
RISE OF THE ROBOTS
ICE BREACER
SAMURAI SHOWDOWN
BATTLE CHESS
ALONE IN THE DARK 2
PHOENIX 3
BALL 2
WING COMMANDER III
THE INCREDIBLE MACHINE
OUT OFF THIS WORLD

SNES

ASTERIX AND OBELIX
AIR CAVALRY
ALADDIN
ALIEN 3
ARCANA
ASTERIX
AERO THE ACROBAT 2
AXELAY
BATTLETOADS
BREATH OF FIRE
BLACKHAWK
BRANDISH
BEAVIS AND BUTT-HEAD
BEAUTY AND THE BEAST
BATMAN RETURNS
BATMAN FOR EVER
BATMAN AND ROBIN
BRAIN LORD
BUBSY
BUBSY 2
BOB
BARKLEY SHUT UP AND JAM
BATTLE CLASH
BLUES BROTHERS
CHAMPIONS WORLD CLASS
SOCCER
CIVILIZATION
CAPTAIN COMMANDO
CANNONDALE CUP
CANNON FODDER
CLAY FIGHTER
CASTLEVANIA VAMPIRES
KISS
CAESARS PALACE
CUTHROAT ISLAND
GLAY FIGHTER 2
CHAOS ENGINE
DRAGON
DONKEY KONG COUNTRY
DONKEY KONG COUNTRY 2
DINO DINI'S SOCCER
DARIUS TWIN
DINO CITY
DARK WATER
DOOM
DRACULA X
DUNGEON MASTER
ΚΑΙ 2.000 ΑΛΛΑ

SONY

Play Station - Agent

ΤΩΡΑ ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΥΡΙΑΚΕΣ & ΑΡΓΙΕΣ

ΡΕΝΤΗΣ
ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17
ΤΗΛ.: 4813859

ΑΙΓΑΛΕΩ
ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑΣ ΟΔΟΥ 308
ΤΗΛ.: 5310330

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53
ΤΗΛ.: 9594100 – 9596262

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
ΑΛΕΞ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 33
ΤΗΛ.: 9739677

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ & ΠΗΝΕΙΟΥ 4
ΤΗΛ.: 5771224

Τώρα και στα ΤΑΜΠΟΥΡΙΑ CONSOLE CLUB, ΥΠΑΠΑΝΤΗΣ 151, ΤΗΛ.: 4633611

MARSUPILAMI

Στη μέχρι τώρα ιστορία των video games η δημιουργική φαντασία των προγραμματιστών έχει δώσει άπειρα δείγματα έμπνευσης και πρωτοτυπίας, κυρίως σε ό,τι αφορά τα πάσης φύσεως όπλα, εργαλεία και bonuses που μπορεί να βρει ο παίκτης στην περιπλάνησή του στις πίστες ενός παιχνιδιού. Ενδεικτικά, σας υπενθυμίζω το όπλο που εκτοξεύει έντομα στο "Donald in Maui Mallard" (βλ. προηγούμενο τεύχος) ή, αρκετά πιο παλιά, τις φοβερές εκείνες φουσκίτσες του αξέχαστου Bubble Bobble. Ομως, δεν είχαμε ποτέ φανταστεί πως θα έφταναν στο σημείο να προσδώσουν το χαρακτήρα "πολυεργαλείου", και μάλιστα εντυπωσιακά χρήσιμου, σε μια... ουρά! Ναι, σωστά διαβάσατε. Το μόνο (τι "μόνο" δηλαδή, με τόσα που κάνει!) όπλο και εργαλείο του ήρωά μας σε αυτό το παιχνίδι είναι η ουρά του! Μη φοβάστε, όμως, είναι σίγουρο πως δεν θα σας προδώσει ποτέ. Το αντίθετο, μάλιστα. Ο συμπαθέστατος Marsupilami μπορεί να κάνει τόσο πολλές δουλειές με τη μαγική του ουρά, που το πιθανότερο είναι ότι θα μπερδευτείτε. Πάντως, πρόκειται για μια πολύ καλή και πρωτότυπη ιδέα, σε ένα παιχνίδι που έτσι κι αλλιώς ξεφεύγει από τα συνηθισμένα επίπεδα του cartoon-like platform game.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στη ζούγκλα, ή καλύτερα, καθ' οδόν προς τη ζούγκλα! Βλέπετε, η υπόθεση αρχίζει όταν ο Marsupilami (ένα φοβερό μαρσιποφόρο ζωάκι που θυμίζει ως προς την εμφάνιση διασταύρωση πιθήκου και λεοπάρδαλης) μαζί με το φίλο του, τον ελέφαντα Bonelli (ελέφαντας ιταλικής καταγωγής; Ουάου!), απήχθησαν από τη ζούγκλα τους από έναν μοχθηρό κυνηγό θηραμάτων και δόθηκαν σε ένα τσίρκο. Ομως, η σκλαβιά τους δεν μπορούσε να κρατήσει πολύ. Ετσι, ο Marsupilami (ή Marsu, χαϊδευτικά), αποφασισμένος να αποκτήσει ξανά την ελευθερία του και να ξαναγυρίσει στη γυναίκα και τα τρία του παιδιά, δραπετεύει, ελευθερώνοντας και τον Bonelli. Ελα όμως που ο, αξιαγάπητος κατά τα άλλα, ελέφας δεν είναι ακριβώς αυτό που θα ονομάζαμε "τέρας ευφυΐας". Ετσι, όταν άκουσε το "πάμε να φύγουμε" του φίλου του, προφανώς το πήρε κυριολεκτικά, και το μόνο που κάνει είναι να προχωράει ευθεία! Ετσι, ο δικός σας πονοκέφαλος στο παιχνίδι δεν είναι μόνο να τελειώσετε κάθε πίστα, αλλά και να εξασφαλίσετε ότι και ο Bonelli θα φτάσει στο τέρμα σώος και αβλαβής, με τη βοήθεια της φοβερής ουράς σας, φυσικά! Δύσκολο; Ισως, συνάμα όμως και φοβερά διασκεδαστικό!







"Τι κάνει λοιπόν αυτή η περιβόητη ουρά;", σας ακούω να ρωτάτε. Περισσότερα από όσα φαντάζεστε, είναι η καλύτερη απάντηση! Πράγματι, χάρη στην απίθανη ουρά του ήρωά μας μπορείτε να ανεβείτε σε υψώματα, να περάσετε χάσματα, ακόμη και να τρομάξετε τον ελέφαντα φίλο σας! Σίγουρα αξίζει τον κόπο να σας παρουσιάσουμε μία-μία τις επιλογές αυτές, για να καταλάβετε τι εννοούμε:

- Σκαλιά: Με αυτή την επιλογή, ο Marsu μπορεί να ανέβει σε πλατφόρμες, κάνοντας την ουρά του σκάλα!
- Ποντίκι: Η ουρά παίρνει τη μορφή ποντικιού, με αποτέλεσμα ο Bonelli να τρομοκρατηθεί (ως γνωστόν, οι ελέφαντες φοβούνται τα ποντίκια) και να αρχίσει να τρέχει πανικόβλητος, ισοπεδώνοντας τα εμπόδια στο πέρασμά του!
- Βίντσι: Οταν ακόμη και τα σκαλιά δεν αρκούν για να ανεβάσουν τον ευτραφή Bonelli σε κάποια πλατφόρμα, κανένα πρόβλημα. Απλώς σταματήστε το φίλο σας, πετώντας του φρούτα για φαγητό (πώς νομίζατε ότι βγήκε έτσι "μπόλικος", ε;), και ρίξτε την ουρά σας από την πλατφόρμα για να γαντζωθεί!
- Κοντάρι: Ή αλλιώς "άλμα επί ουρά"! Ιδα-

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	SEGA
	MEGA DRIVE

νική περίπτωση για να υπερπηδήσετε κάποια χάσματα.

- Αλεξίπτωτο: Ναι, η ουρά σας κάνει και αυτήν τη δουλειά!

- Σφυρί: Για να ισοπεδώνετε προεξέχοντα εμπόδια.

- Ασπίδα: Για να προστατεύεστε από πτώσεις βράχων κ.ά.

- Μοχλός: Πώς αλλιώς θα μετακινούσατε ογκώδη αντικείμενα;

- Μπουνιά: Ε, σιγά μην έλειπε αυτή η επιλογή!

- Γέφυρα: Χρησιμεύει σε χάσματα με έναν πάσσαλο στην άλλη άκρη. Τυλίξτε την ουρά σας εκεί και ιδού η γέφυρα!



Πώς σας φαίνονται όλα αυτά; Αρκετά, ε; Πάντως, για να σας κόψω λιγάκι τη φόρα, να σας ενημερώνω πως για να γίνει δυνατή κάθε επιλογή, πρέπει πρώτα να βρείτε το icon το οποίο την αντιπροσωπεύει. Ε, τι, όλα έτοιμα τα θέλατε; Τέλος πάντων, η ουσία είναι πως έχετε μια εντυπωσιακή γκάμα κινήσεων, κάτι που λογικά προξενεί έναν πονοκέφαλο σχετικά με το τι θα πρωτοκάνετε για να βγάλετε την πίστα. Οι προγραμματιστές προνόησαν όμως και για αυτό και έτσι υπάρχει ένα πουλάκι, ο Tignass, που από τη στιγμή που θα τον βρείτε (το icon του, δηλαδή) θα έρχεται προς βοήθειά σας από καιρό σε καιρό, δίνοντάς σας συμβουλές για το πώς να χρησιμοποιήσετε την ουρά σας, κάτι





που αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο από τη στιγμή που οι γρίφοι κάθε πίστας αυξάνουν προοδευτικά σε δυσκολία.

Και, σε περίπτωση που νομίσατε πως αυτά είναι όλα τα βάσανά σας, σας ενημερώνουμε πως όταν σας απήγαγαν, τα παιδιά σας θέλησαν σας σώσουν, αλλά πιάστηκαν και τα ίδια αιχμάλωτα.

Ετσι πρέπει, εκτός των άλλων, να βρείτε και να σώσετε και τα τρία σας παιδιά, αλλιώς η σύζυγός σας δεν θα εκτιμήσει ιδιαίτερα την επιστροφή σας χωρίς αυτά (ξέρετε τώρα: "Βρε αχαΐρευτε, ανεπρόκοπε, τα παιδιά βρε", τηγάνια να εκτοξεύονται και άλλα τέτοια. Αχ, γυναίκες...).

Στον καθαρά τεχνικό τομέα, το παιχνίδι κινείται στα κλασικά δεδομένα των παιχνιδιών



με "χαριτωμένους" χαρακτήρες. Ευχάριστα και χαρούμενα γραφικά, φωτεινά χρώματα, εύθυμος ήχος και αρκετό χιούμορ. Η κίνηση είναι ομαλότατη και αρκετά γρήγορη, ενώ το sprite μας αποκρίνεται άμεσα στους χειρισμούς. Αυτό όμως που δίνει ιδιαίτερο χρώμα στο παιχνίδι είναι το gameplay του, που ξεφεύγει από τα "τρέξε ως το τέλος της πίστας" στερεότυπα. Η ιδιαιτερότητά του να περνάς τις παγίδες της πίστας και να ανοίγεις το δρόμο για τον Bonelli δίνει περισσότερο βάθος στο παιχνίδι και η πρωτοτυπία ανήκει πάντα στα "συν" ενός παιχνιδιού.

Το συμπαθέστατο μαρσιποφόρο μας, λοιπόν, μπορεί να έχει μια ουρά με τόσες χρήσεις όσες και ένας ελβετικός σουγιάς, έχει όμως και την ανάγκη σας για να μπορέσει να οδηγήσει τον εαυτό του και το φίλο του στην ελευθερία. Σε αντάλλαγμα, σας προσφέρει άφθονη διασκέδαση μέσα από την πορεία του και τις περιπέτειές του. Θα αποδεχθείτε την πρότασή του; Εμείς πάντως θα σας το συμβουλεύαμε!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Gamers Club.

Στέφανος Παπιλίδης

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
88%	83%	85%	85%

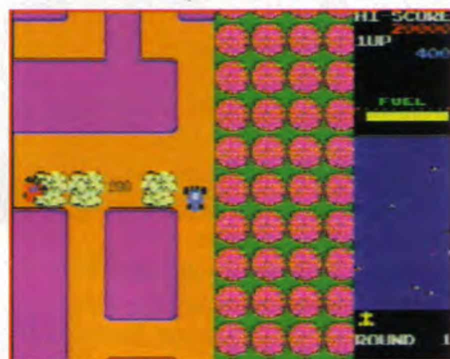
REVIEW

NAMCO MUSEUM Volume 1









Αχ, αυτή η χρυσή εποχή των αρχών της δεκαετίας του '80! Τότε που, πιτσιρικάδες ακόμα, τρυπώναμε κρυφά σε καφενεία, ξενοδοχεία και καταστήματα, τουριστικών κυρίως περιοχών, τα οποία είχαν φέρει ένα από εκείνα τα "καινούρια μαραφέτια". Εκεί, σε μια γωνιά, περνώντας ανάμεσα από τους περίεργους που είχαν μαζευτεί γύρω του, βλέπαμε για πρώτη φορά να ξεδιπλώνεται μπροστά μας η μαγεία των video games. Στις αρχές ήταν το Space Invaders ή ο πρόγονός του Arcanoid, ασπρόμαυρα φυσικά, με εκείνες τις φοβερές χρωματιστές ζελατίνες να κάνουν ό,τι μπορούν για να δώσουν στον παίκτη την ψευδαίσθηση του έγχρωμου (οι πιο παλιοί πρέπει ήδη να συγκρατούν ένα δάκρυ συγκίνησης και νοσταλγίας!). Λίγο αργότερα ήρθαν τα πρώτα πραγματικά έγχρωμα "αδελφάκια" τους και ακόμη το Pacman, το Asteroids... Ο κατάλογος είναι ατελείωτος και η συνεχής εξέλιξη, με τον παράλληλο βομβαρδισμό από νέα παιχνίδια, έκαναν το ποτάμι να πάρει το δρόμο του. Σπάνια πλέον ανατρέχαμε στο παρελθόν, στα πρώτα βήματα των video games, και όποτε συνέβαινε αυτό, ήταν για να κάνουμε συγκρίσεις και να τονίσουμε την πρόοδό τους. Σήμερα, εν έτει 1996, μέσα στη θύελλα των συνεχών εξελί-



ξεων στα video games, όλο και λιγότεροι θυμούνται τα "αρχαία" εκείνα arcades. Εκτός ίσως από τη Namco, την ιαπωνική εταιρία που από το 1980 έχει πραγματοποιήσει μεγάλες επιτυχίες στα video games και συνεχίζει ακάθεκτη έως και σήμερα (βλ. Ridge Racer κ.ά.). Η Namco, λοιπόν, αποφάσισε να διαθέσει στην αγορά μια συλλογή από τα καλύτερα δημιουργήματά της από το 1980 έως και το 1986, αποκλειστικά για κατόχους Playstation.

"Σιγά την κίνηση, βγάλανε κάποιες αρχαιολογίες με μηδέν κόστος για εύκολα λεφτά" είπαν πολλοί. Εμείς θα διαφωνήσουμε για κάποιους πολύ συγκεκριμένους λόγους. Πρώτα από όλα, τα παιχνίδια που περιέχονται σε αυτήν τη συλλογή δεν είναι τυχαία, αλλά μερικά από τα μεγαλύτερα ονόματα της εποχής τους. Αυτά τα παιχνίδια, αφού δεν είχαν φυσικά τη δυνατότητα να προσφέρουν πολύγωνα ή τρισδιάστατη κίνηση, αντιστάθμιζαν τις όποιες ελλείψεις τους με γνήσια, πραγματική διασκέδαση. Μπορεί να μη σε προκαλούσαν να προχωρήσεις στην επόμενη πίστα για να δεις σε πόσα επίπεδα θα κάνουν scrolling τα background graphics, αλλά σε "κόλλαγαν" στην οθόνη με το κλασικό "πρέπει να ξαναπαίξω, να τους δείξω εγώ", σκεπτικό που χαρακτηρίζει τα πράγματι εθιστικά παιχνίδια. Επίσης, δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι αυτή η συλλογή δεν είναι κάποια εξομοίωση των γνήσιων coin-ops, αλλά αντίθετα τα ίδια τα coin-ops! Αυτό που έκανε η Namco ήταν να συμπεριλάβει τους γνήσιους κώδικες των παιχνιδιών και όχι να τα εξομοιώσει. Ετσι, όταν "ανοίγετε" κάθε παιχνίδι, βλέπετε το systems check του παιχνιδιού, ενώ υπάρχουν ακόμη και οι διακόπτες που ρυθμίζουν χρόνο, ζωές κ.ά. στα πραγματικά μηχανήματα! Για τους γνωρίζοντες από arcades, πρόκειται για κάτι εντυπωσιακό.

Τέλος, το Namco Museum Vol. 1 δεν αποτελεί μια σειρά παιχνιδιών σε ένα CD, αλλά ένα πλήρες πακέτο. Εισέρχεστε περπατώντας σε ένα αληθινό, τρισδιάστατο μουσείο, από το χολ του οποίου έχετε πρόσβαση στα παιχνίδια, καθώς και στο "χώρο αναψυχής", όπου έ-

ΕΙΔΟΣ
ARCADE COMPILATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
NAMCO
PLAYSTATION

χετε τη δυνατότητα να ακούσετε στο juke box όλα τα soundtracks των παιχνιδιών! Μπαίνοντας στην πόρτα κάθε παιχνιδιού, βρίσκεστε σε έναν εκθετήριο χώρο, όπου μπορείτε να βρείτε όλα τα σχετικά με το παιχνίδι είδη που έχουν κυκλοφορήσει (κόμικς, αφίσες κ.ά.) καθώς και οτιδήποτε αφορά σε αυτό! Πρόκειται για τον παράδεισο των νοσταλγών! Φτάνοντας στο game room, βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο διακοσμημένο ανάλογα με το θέμα του παιχνιδιού, με το coin-op σε περίοπτη θέση. Πατήστε το start και... φύγαμε πίσω στο χρόνο!

Τα παιχνίδια που συμπεριλαμβάνονται σε αυτή την πρώτη συλλογή είναι τα εξής:

TOYPOP

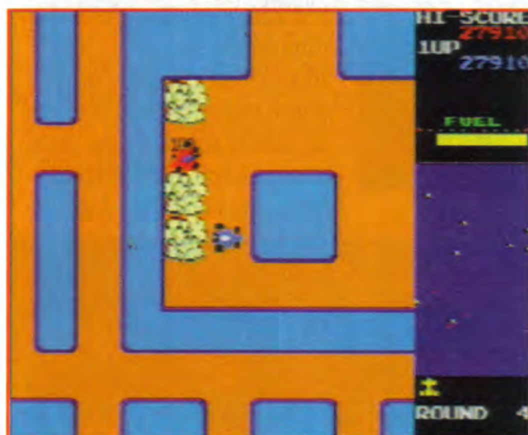
Μάλλον όχι και τόσο γνωστό αυτό το παιχνίδι του 1986, τουλάχιστον εδώ στη χώρα μας. Πρόκειται για μία διασταύρωση μεταξύ shoot'em up και maze game (παιχνιδιών σε λαβύρινθο δηλαδή), που πλησιάζει το Solomon's Key (ναι, το ξέρω πως δεν βοήθησε καθόλου η παρομοίωση, αλλά είναι το μόνο που μου έρχεται στο νου!). Κινείτε το ανθρωπάκι σας μέσα στο λαβύρινθο, ανοίγοντας κουτιά και παίρνοντας καρδιές-κλειδιά για το τέλος του επιπέδου ή όπλα για τους κακούς που σας καταδιώκουν. Απλό ως ιδέα, αλλά αρκετά εθιστικό παιχνίδι.

GALAGA

Η συνέχεια του Galaxians, του παιχνιδιού στιλ Space Invaders της Namco. Το Galaga κυκλοφόρησε το 1981 και ίσως πρόκειται για τον ορισμό του shoot'em up. Σε σχέση με τον προκάτοχό του προσφέρει επιπλέον τους "σχηματισμούς" των εχθρικών σκαφών καθώς και ένα bonus stage, όπου καλείστε να καταστρέψετε όλα τα σκάφη. Α, και οι έξυπνοι παίκτες εδώ θα βρουν τρόπο να παίξουν με δύο "κανονάκια" ταυτόχρονα στην οθόνη! Φοβερά εθιστικό παιχνίδι!







RALLY-X

Μια παραλλαγή του Pacman με αυτοκινητάκια, το Rally-X του 1980 είναι ένα απλό παιχνίδι, στο οποίο κινείτε το αυτοκινητάκι σας προσπαθώντας να μαζέψετε σημαίες χωρίς να τρακάρετε με εμπόδια ή με τα αυτοκίνητα που σας καταδιώκουν. Μοναδική σας βοήθεια η δυνατότητά σας να αφήνετε ένα προπέτασμα καπνού που δυσκολεύει τους αντιπάλους σας. Η συνέχειά του, το New Rally-X, δεν προσφέρει τίποτα περισσότερο. Παρ' όλα αυτά πρόκειται για ένα ενδιαφέρον παιχνίδι.

PACMAN

Εδώ είμαστε! Ισως το διασημότερο παιχνίδι όλων των εποχών, το φοβερό Pacman του 1980 δημιούργησε το δικό του μύθο, έδωσε λαβή σε πολλούς να ασχοληθούν με τα video games και συνεχίζει, μιάμιση δεκαετία μετά, να τραβά την προσοχή με τις αμέτρητες εκδόσεις του που ακολούθησαν. Τα λόγια είναι περιττά για έναν τέτοιο τίτλο!

BOSCONIAN

Ενα περίεργο Asteroid-στιλ παιχνίδι του 1986, στο οποίο καλείστε να καταστρέψετε έναν διαστημικό σταθμό. Καλό στην αρχή, αλλά δυσκολεύει αρκετά στη συνέχεια.

POLE POSITION

Το κλασικό αυτό παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1982 και είναι ο "πατέρας" των racing games. Ευτυχώς που πρόοδευσαν αισθητά από τότε! Αρκετά καλό τεχνικά, με αρκετά δύσκολο, έως απαράδεκτο, χειρισμό όμως, το Pole Position έχει αρκετές ελλείψεις χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν είναι διασκεδαστικό.

Αυτά τα ολίγα, λοιπόν. Μια και δεν είναι απαραίτητος ο επίλογος σε μια τέτοια συλλογή, απλώς να σας επισημάνουμε πως αν είστε μεγαλωμένος με την τεχνολογία του Tekken ή του Virtua Cop, ίσως αυτή η συλλογή να μη σας λέει τίποτα. Οι νοσταλγοί όμως των εποχών αυτών μάλλον βλέπουν ένα όνειρο να γίνεται πραγματικότητα. Δοκιμάστε, λοιπόν, ένα ταξίδι στο παρελθόν. Ισως και να μην απογοητευτείτε...

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η SONY HELLAS.

του Στέφανου Παπιλίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	80%	80%	87%

REVIEW

TOY STORY

Σίγουρα, δεν πρέπει να είναι πολλοί αυτοί που δεν γνωρίζουν την τελευταία ταινία των στούντιο του Ντίσνεϊ, το περιβόητο "Toy Story" ή, ελληνικά, "Η ιστορία των παιχνιδιών". Πρόκειται για μία ταινία (για την ακρίβεια, η πρώτη παγκοσμίως που έχει δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου με computer animations) που έχει ήδη γίνει τεράστια εισπρακτική, και όχι μόνο, επιτυχία και που ήδη έχει αρχίσει να δημιουργεί ένα μεγάλο κύκλο αντικειμένων που περιστρέφονται γύρω της όπως παιχνίδια, αφίσες, δίσκους, κόμικς και πολλά άλλα. Φυσικά, τα video games δεν θα μπορούσαν να λείπουν από αυτόν τον κύκλο. Ετσι, η Disney Interactive φρόντισε να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία. Για να είμαστε βέβαια ειλικρινείς, αυτό δεν ήταν έκπληξη για εμάς. Αλλωστε, η εταιρία της Ντίσνεϊ έχει τώρα τελευταία επιδοθεί σε έναν συνεχή καταιγισμό της αγοράς από παιχνίδια με ήρωες τους χαρακτήρες της. Ετσι, με βάση και την επιτυχία της ταινίας, η έκδοση του παιχνιδιού ήταν κάτι αναμενόμενο. Αυτό που δεν ήταν και τόσο αναμενόμενο, όμως, ήταν η εκπληκτικά καλή ποιότητα του Toy Story, κυρίως στον τομέα των γραφικών. Συνήθως το όνομα μιας επιτυχημένης ταινίας είναι αρκετό για να τραβήξει την προσοχή του αγοραστικού κοινού, στην περίπτωση





του Toy Story όμως οι προγραμματιστές έχουν κάνει καταπληκτική δουλειά στην εμφάνιση του παιχνιδιού. Ας δούμε όμως το παιχνίδι από πιο κοντά.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο Γούντι, μια μαριονέτα-καουμπόης, είναι το αγαπημένο παιχνίδι του εξάχρονου Αντι και είναι ιδιαίτερα περήφανος για αυτό. Βλέπετε, το σενάριο της ταινίας βασίζεται σε παιχνίδια που ζωντανεύουν, όταν οι άνθρωποι δεν είναι κοντά και ζουν τις δικές τους περιπέτειες. Το μεγάλο πρόβλημα του Γούντι, λοιπόν, είναι τα γενέθλια του μικρού Αντι. Ο φόβος ότι ένα καινούριο παιχνίδι ίσως πάρει κυρίαρχη θέση στην καρδιά του Αντι είναι το μεγαλύτερο άγχος κάθε παιχνιδιού. Ετσι, ο Γούντι στέλνει μια αναγνωριστική αποστολή από στρατιωτάκια για να δουν τι δώρα πήρε ο μικρός. Τα νέα όμως που φέρνουν είναι επικίνδυνα ανησυχητικά. Η τελευταία φιγούρα που κάνει θραύση στον παιχνιδόκοσμο, ο φοβερός και τρομερός Buzz Lightyear, είναι ανάμεσα στα δώρα και ήδη άρχισε να γίνεται ο αγαπημένος του Αντι. Μην μπορώντας να είναι δεύτερος, ο Γούντι αποφασίζει να ρίξει τον Μπαζ πίσω από το παραβάν του Αντι, με τη βοήθεια του R.C. Car, έτσι ώστε ο Αντι να μην τον βρίσκει. Κάτι όμως πάει στραβά (όπως πάντα!) και αντ' αυτού ο Μπαζ βρίσκεται έξω από το παράθυρο, στον αληθινό κόσμο! Ολα τα παιχνίδια ξεσηκώνονται, και ο γεμάτος τύψεις Γούντι ξεκινάει για να σώσει τον αντίζηλό του...

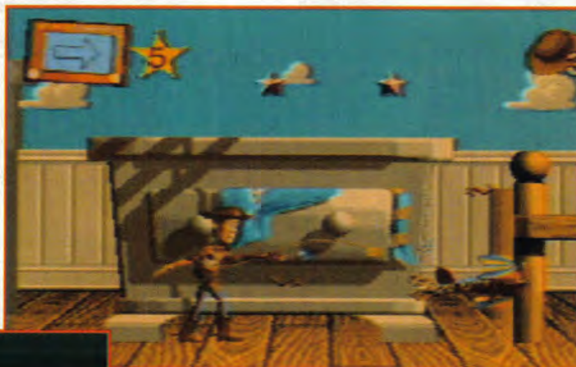


ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το πρώτο που θα προσελκύσει την προσοχή σας στο Toy Story είναι τα γραφικά του. Καταπληκτικά rendered graphics, που εκπλήσσουν με την ποιότητά τους. Το παιχνίδι είναι 32 Megs και πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε τι εννοούμε. Το πρώτο που μας έφερε στο νου ήταν το Donkey Kong Country του Super NES, όχι τόσο γιατί μοιάζουν ως παιχνίδια όσο για την έκπληξη που μας προξένησε η ποιότητα των γραφικών από μηχάνημα των 16-bit. Τα περαιτέρω σχόλια για τα γραφικά περιττεύουν - απλώς δείτε τα! Ο ήχος είναι σχετικά καλός, σύμφωνα πάντα με τα standards των παιχνιδιών του Ντίσνεϊ. Ισως σας εκνευρίσει όμως με τη μονοτονία του ύστερα από ώρες παιχνιδιού. Αυτό εξαρτάται από το πόσο φίλος των χαρούμενων μελωδιών είστε! Η γενική εικόνα του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και δίνει την αίσθηση ότι πράγματι βρίσκεστε στον κόσμο των παιχνιδιών, χά-



ρη κυρίως στη συμβολή των γραφικών. Τα πάντα είναι πολύ καθαρά στην οθόνη, ενώ το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν είναι τρομερά γρήγορο, μάλλον σας βοηθάει στο να καταλάβετε τι γίνεται γύρω σας. Οι χειρισμοί είναι απλοί και σχετικά άμεσοι, ενώ η μόνη μας ένσταση επικεντρώνεται στο gameplay. Χωρίς να είναι κακό, το βρήκαμε σχετικά "λίγο" για έμπειρους παίκτες. Βέβαια, αυτό είναι δικαιολογημένο από τη στιγμή που το αγοραστικό κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι είναι κυρίως μικρής ηλικίας. Ισως να ήταν λίγο καλύτερο αν δυσκόλευε κάπως. Αυτό όμως είναι μια μικρή δόση γκρίνιας για ένα κατά τα άλλα πολύ καλό παιχνίδι.









ΓΕΝΙΚΑ

Στην περιπλάνησή σας στον κόσμο του Toy Story θα συναντήσετε όλους τους χαρακτήρες που υπάρχουν στην ταινία. Αλλοι από αυτούς θα σας βοηθήσουν, ενώ άλλοι θα σταθούν εμπόδιο στο δρόμο σας. Ετσι, στον αγώνα σας θα έχετε τη βοήθεια του παλαιστή Rocky Gibralter, που σας βοηθά να σηκώσετε ογκώδη αντικείμενα, του Mr Potato Head, του Etch-A-Scetch με τις χρήσιμες πληροφορίες του, του R.C. Car (φοβερό αυτοκινητάκι!), του Rex του δεινόσαυρου καθώς και των μικρών πράσινων στρατιωτών. Χρησιμοποιήστε τη βοήθεια όλων αυτών καλά, γιατί θα έχετε να αντιμετωπίσετε τον Scud, το σκύλο του Sid, γείτονα του Αντι, που πολύ θα ήθελε να ακονίσει τα δόντια του επάνω σας, καθώς και τα μεταλλαγμένα παιχνίδια του Σιντ (καλό παιδάκι κι αυτός!).

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Στις 19 πίστες που υπάρχουν στο παιχνίδι θα αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες. Περιληπτικά θα σας αναφέρουμε την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε, για να ξέρετε τι σας περιμένει. Ξεκινάτε λοιπόν προσπαθώντας να στείλετε τα στρατιωτάκια να κατασκοπεύσουν. Μόλις μάθετε για τον Μπαζ, πρέπει να μαζέψετε όλα τα παιχνίδια και να γυρίσετε στη θέση σας, προτού ο Αντι γυρίσει, και μετά τα βάζετε με τον Μπαζ, κυνηγώντας τον και παλεύοντας μαζί του. Οταν τα καταφέρετε, οδηγείτε το R.C. Car με σκοπό να εξουδετερώσετε τον Μπαζ, αλλά αφού τον στείλετε έξω από το παράθυρο, τα άλλα παιχνίδια επαναστατούν εναντίον σας και εσείς πρέπει να το σκάσετε, με τη βοήθεια και του Ρεξ. Αφού ξαναβρίσκετε τον Μπαζ, βρίσκεστε σε μια πιτσαρία (!), από όπου προσπαθείτε να ξεφύγετε, ανάμεσα από πολλές επιμέρους περιπέτειες. Στη συνέχεια, φτάνετε στο δωμάτιο του Σιντ, τα βάζετε με τα παιχνίδια και το σκύλο του, για να προσπαθήσετε στο τέλος (ουφ!) να ξαναγυρίσετε στα υπόλοιπα παιχνίδια του Αντι. Πώς σας φαίνονται όλα αυτά; Εύκολα; Καλή σας τύχη με το Toy Story, τότε!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Teleclub.

του Στέφανου Παπιλίδη



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	89%	88%	92%

ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: CAPCOM/DISNEY



SNES

THE GREAT CIRCUS MYSTERY



Ηταν μια ηλιόλουστη, χαρούμενη μέρα, όταν ο φίλος μας ο Μίκι μαζί με την αγαπημένη του Μίνι αποφάσισαν να επισκεφθούν το τσίρκο. Ξεκίνησαν λοιπόν τη βόλτα τους, αλλά μόλις έφτασαν στην είσοδο του τσίρκου είδαν τον Γκούφη να έρχεται από το εσωτερικό του με απλανές βλέμμα και μουρμουρίζοντας κάτι σαν "όλα τελείωσαν, όλα πλέον καταστράφηκαν!". Απορημένοι, ο Μίκι και η Μίνι αποφάσισαν να ρίξουν φως στο μυστήριο του τσίρκου, αλλά και να βρουν και να βοηθήσουν τους χαμένους τους φίλους, τον Ντόναλντ και τον πιστό Πλούτο.

Κάπως έτσι αρχίζει το παιχνίδι που, όπως σωστά καταλάβατε, πρόκειται για ένα ακόμα δημιούργημα της Disney Software, από τα πολλά που έχουν κυκλοφορήσει με θέμα τους αξιαγάπητους και πασίγνωστους ήρωες του Ντίσνεϊ. Μάλιστα, αυτήν τη φορά έχουμε όχι μόνο τον Μίκι αλλά όλο το θίασο επί σκηνής (Ντόναλντ, Μίνι, Γκούφη κ.ά).



Μετά λοιπόν την παρουσίαση της υπόθεσης, η οποία μας φάνηκε λίγο "παιδική" για τα γούστα μας (με υπερβολικά χαρωπή εισαγωγή και παιδιάστικους διαλόγους), έρχεστε σε πιο σοβαρά θέματα όπως το να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας και το αν θα παίξετε υποδυόμενοι τον Μίκι ή τη Μίνι. Αφού λοιπόν "ξεμπερδέψετε" με τις επιλογές, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την πορεία σας μέσα στο τσίρκο.



Το Great Circus Mystery είναι, όπως άλλωστε και τα περισσότερα παιχνίδια της Disney Software, ένα κλασικό platform game με όλα τα γνωστά παρεπόμενα: σχετικά απλά controls, που δεν παρουσιάζουν μεγάλες δυσκολίες, άμεση (ευτυχώς!) ανταπόκριση καθώς και ένα συνολικό αίσθημα που παραπέμπει στο παλιό (πολύ παλιό!) αλλά καλό (πολύ καλό!) Wonder Boy. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, αν και κινούνται στο στερεότυπο ύφος των παιχνιδιών του είδους. Τα sprites ακολουθούν το στιλ και το επίπεδο των cartoons, ενώ και τα background graphics βρίσκονται σε υψηλό επίπεδο. Ο ήχος είναι και αυτός μέσα στο κλίμα, με χαρούμενα μουσικά θέματα, ενώ και το gameplay είναι συνολικά αρκετά ευχάριστο. Το ίδιο το παιχνίδι σε ορισμένα σημεία διανθίζεται από διαλόγους του ήρωα με διάφορους χαρακτήρες που συναντάει στο δρόμο του, εξηγώντας εν μέρει την υπόθεση και δίνοντας έτσι έναν τόνο βαθύτερης πλοκής στο παιχνίδι. Ενα ακόμη θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι σε διάφορα σημεία ο ήρωάς μας παίρνει κάποιες στολές που του δίνουν επιπλέον δυνατότητες, με θεαματικά πολλές φορές αποτελέσματα. Οι πίστες δεν παρουσιάζουν κανένα ιδιαίτερο σημείο δυσκολίας, κάτι το οποίο δικαιολογείται από το γεγονός ότι το κοινό που προτιμάει τα παιχνίδια του είδους είναι συνήθως μικρής ηλικίας. Πάντως, οι τελικοί "κακοί" κάθε πίστας μάς δυσκόλεψαν λιγάκι, για να είμαστε ειλικρινείς.

Ανακεφαλαιώνοντας, για τους φίλους των δημιουργημάτων της Disney Software και αυτών των παιχνιδιών γενικότερα, το Great Circus Mystery είναι μια αρκετά ικανοποιητική και ευχάριστη επιλογή. Βέβαια, ο "βομβαρδισμός" της αγοράς από παιχνίδια αυτού του στιλ δημιουργεί, εκτός των άλλων



προβλημάτων, και το φαινόμενο της δυσκολίας στην επιλογή. Πάντως, από τη στιγμή που θέλετε να αγοράσετε ένα παιχνίδι της Ντίσνεϊ, καλύτερα να έχετε πολλές επιλογές παρά καμία! Δώστε, λοιπόν, μια ευκαιρία και στο "The Great Circus Mystery" και ίσως βρείτε αυτό που ψάχνετε!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Videopolis Club.

του Στέφανου Παπιλίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ 84% | ΗΧΟΣ 81% | GAMEPLAY 82% | ΓΕΝΙΚΑ 82%



Professional Training by Specialists

ΚΥΚΛΟΣ INTERNET



Πραγματοποιούνται ενδοεπιχειρησιακά σεμινάρια στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη



Γ. Λυγεράκης
Διευθυντής CompuLink Network AE,
M.Sc. in Information Management

Δ. Χριστακόπουλος
Αρθρογράφος, WEB Author



Ν. Μακρυμανωλάκης
Μηχανικός Πληροφορικής,
Αρθρογράφος,
B.Sc.



Α. Γαλλής
Τεχνικός Διευθυντής
CompuLink Network AE



Α. Χατζηπαπάς
Υπεύθυνος Δικτύου
CompuLink Network AE,
B.Sc., M.Sc.

INTERNET BASIC COURSE

Το Διεθνές Διαδίκτυο • Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο • Usenet και Newsgroups • Telnet και FTP • Αναζήτηση πληροφοριών στο Internet • Graphical Clients • Τρόποι σύνδεσης • Αξιοποίηση • Netscape Navigator

Ενδιαφέρει: Χρήστες Η/Υ, φοιτητές, ελεύθερους επαγγελματίες, στελέχη επιχειρήσεων

INTERNET ADVANCED COURSE

Internet σε περιβάλλον Windows • Graphical Clients • Eudora • Freeagent • Web Design • VRML • Java • HTML Programming • Web authoring • SLIP/PPP Connections

Ενδιαφέρει: Έμπειρους χρήστες του Διαδικτύου και του Web, υποψήφιους Web authors, ερευνητές και οποιονδήποτε επιθυμεί να αξιοποιήσει εις βάθος το Internet

ΝΕΟ

BUSINESS INTERNET

Εισαγωγή στα on-line συστήματα και το Internet • World Wide Web και interactive υπηρεσίες • Cybermalls και ψηφιακό χρήμα, Webvertising • Ελληνική και διεθνής πραγματικότητα • Web Authoring • Design Case Studies

Ενδιαφέρει: Στελέχη εταιριών (managers, marketeers, διαφημιστές), ελεύθερους επαγγελματίες που σκοπεύουν να ασχοληθούν με την αξιοποίηση του Internet για επαγγελματική χρήση

ΝΕΟ

WEB AUTHORING & DESIGN

Web publishing (εισαγωγή) • Web authoring (δημιουργία κόμβων & σελίδων) • Νέες τεχνολογίες (VRML, Java, plug-ins) • HTML programming (εισαγωγικά θέματα) • Πρακτική εξάσκηση • Προχωρημένα θέματα σε HTML (πίνακες, φόρμες) • Δημιουργία σελίδας

Ενδιαφέρει: Επαγγελματίες της Πληροφορικής (αναλυτές/προγραμματιστές, τεχνικούς), ελεύθερους επαγγελματίες που θα ασχοληθούν με το "στήσιμο" κόμβων στο Internet και τη δημιουργία σελίδων



A Compupress SA / Exodus SA joint effort

Λεωφ. Συγγρού 45, 177 42 Αθήνα, Τηλ.: 9213.306-7, Fax: 9213.306

EXPECT NO MERCY

Η ιστορία μας εξελίσσεται την εποχή που η τεχνολογία της virtual reality έχει εξελιχθεί τόσο πολύ, ώστε αποτελεί μέρος της καθημερινής πραγματικότητας του ανθρώπου. Καθένας είναι πια σε θέση να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας προς όφελός του. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι η virtual reality δεν χρησιμοποιείται και για κακούς σκοπούς. Ετσι, μία ακαδημία πολεμικών τεχνών, η Virtual Arts Fighting Academy, χρησιμοποιεί την τεχνολογία virtual reality για να μεταφέρει στους μαθητές της γνώση 20 χρόνων, μέσα σε μόλις δύο χρόνια.









Ομως το Federal Security Bureau (το μελλοντικό FBI) ανακαλύπτει ότι η σχολή αυτή είναι "βιτρίνα" και ότι πίσω της κρύβονται δολοφόνοι, οι οποίοι καθοδηγούνται από έναν τρελό τύραννο, ονόματι Warbeck. Ο Warbeck είναι ο ιδρυτής και ο μεγάλος δάσκαλος της σχολής, αλλά ταυτόχρονα και ύποπτος για μια σειρά δολοφονιών υψηλών προσώπων σε όλο τον κόσμο. Το FSB, σε μία προσπάθεια να αποκαλύψει το αληθινό πρόσωπο της σχολής, έχει στείλει διάφορους πράκτορες σε μυστική αποστολή, ως μαθητές, στη VAFA. Ενας από τους πράκτορες που πρέπει να διεισδύσουν στη VAFA είσαι και εσύ. Αυτή είναι η πρώτη σου αποστολή, ενώ από τη στιγμή που θα μπεις στη VAFA θα πρέπει να αντιμετωπίσεις και να νικήσεις τον Warbeck.

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό beat'em up και ακολουθεί την παράδοση του Street Fighter, του Mortal Kombat και των άλλων γνωστών τίτλων του είδους. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του μυστικού αστυνομικού και θα πρέπει να καταφέρετε να περάσετε με επιτυχία από όλα τα στάδια του παιχνιδιού. Καταρχήν, αυτό που κάνει εντύπωση είναι ότι το Expect No Mercy τρέχει μόνο μέσα από Windows 95 ή 3.x. Φαίνεται ότι οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών έχουν αρχίσει να "μετακομίζουν" αρκετά γρήγορα στην πλατφόρμα των Windows 95. Μάλιστα, σύμφωνα με τις προβλέψεις κάποιων αναλυτών, υπολογίζεται ότι μέχρι τα μέσα του 1997 κανένα παιχνίδι δεν θα τρέχει από DOS. Σε ό,τι αφορά τα background γραφικά, το παιχνίδι τα πηγαίνει πολύ καλά. Είναι όλα σε υψηλή ανάλυση και διαθέτουν πολύ ωραίο σχεδιασμό. Οσο ωραία είναι όμως τα background γραφικά, τόσο άσχημα είναι αυτά των sprites. Για να είμαστε ειλικρινείς, τα sprites από μόνα τους είναι αρκετά καλά (έχουν χρησιμοποιηθεί πραγματικοί ηθοποιοί, οι οποίοι στη συνέχεια έχουν ψηφιοποιηθεί), υστερούν σημαντικά όμως στην κίνηση, η οποία είναι φοβερά σπαστή και τελείως "ψεύτικη", ενώ στο σύνολό τους τα sprites δεν "κολλάνε" καθόλου με τα background γραφικά. Αν σε αυτό προσθέσουμε

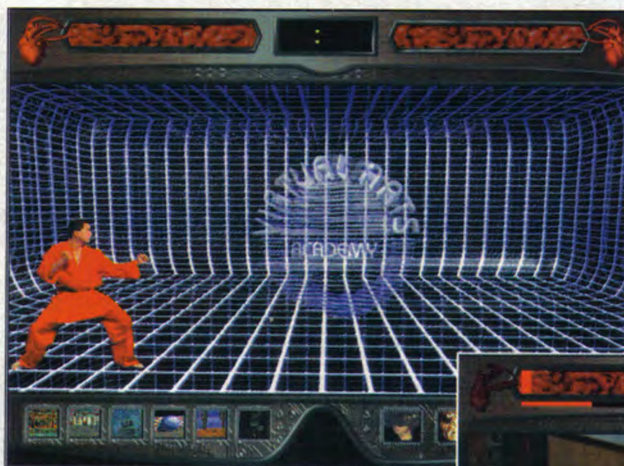
ΕΙΔΟΣ: BEAT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MICROFORUM



PC



ότι οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι λίγες και γίνονται πολύ δύσκολα, ειδικά με το πληκτρολόγιο, τότε αποκαλύπτονται τα πρώτα σημαντικά μειονεκτήματα. Ενα άλλο μειονέκτημα σχετίζεται με τα πλήκτρα ελέγχου του παίκτη. Τα πλήκτρα του keyboard που χρησιμοποιούνται για τις διάφορες κινήσεις είναι σταθερά και δεν σας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξετε αυτά που θέλετε. Πρακτικά, αυτό σημαίνει ότι όσοι διαθέτουν το Microsoft Natural Keyboard δεν θα μπορέσουν να παίξουν το παιχνίδι, μια και τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται για τον πρώτο παίκτη είναι αυτά που βρίσκονται στη μέση. Οπως είναι γνωστό, το Natural Keyboard δεν έχει πλήκτρα στη μέση, αλλά τα έχει μεταφέρει προς τα πλάγια. Ετσι, λοιπόν, τα μισά πλήκτρα ελέγχου του παίκτη θα βρίσκονται από τη μία πλευρά και τα άλλα μισά από την άλλη!



Ενα άλλο μειονέκτημα είναι ότι στις μονομαχίες που κάνετε εναντίον του υπολογιστή δεν μπορείτε να διαλέξετε όποιο sprite θέλετε. Αντιθέτως, το sprite που ελέγχετε εσείς παραμένει το ίδιο σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα sprites που αλλάζουν είναι αυτά των αντιπάλων. Η μοναδική περίπτωση όπου έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε με ποιο sprite θέλετε να αγωνιστείτε είναι όταν παίζετε "διπλό", δηλαδή εναντίον ενός άλλου παίκτη. Αναφέρουμε εδώ ότι οι χαρακτήρες είναι συνολικά δέκα: εννέα οι κακοί και ένας εσείς. Αυτό που θα πρέπει να ξέρετε, σε περίπτωση κατά την οποία ενδιαφέρεστε να αγοράσετε το παιχνίδι, είναι ότι περιέχει πολλή βία. Η ίδια η εταιρία γράφει ότι δεν ενδείκνυται για παίκτες κάτω από 18 χρόνων και, ενδεχομένως, έχει δίκιο. Πρόκειται πράγματι για το πιο βίαιο beat'em up που έχουμε δει, αφού περιέχει αποκεφαλισμούς, αποκόλληση διάφορων οργάνων του σώματος, ανατινάξεις κεφαλιών και πολλά άλλα. Από μία πλευρά, είναι αρκετά εντυπωσιακά, αλλά από την άλλη υπέρμετρα βίαια.

Σε ό,τι αφορά τους υπόλοιπους κανόνες, αυτοί είναι οι γνωστοί που υπάρχουν και σε άλλα παιχνίδια του είδους. Αν θέλετε, διαλέγετε να μονομαχήσετε με χρόνο ή όχι, ορίζετε στις πόσες νίκες θα τελειώνει ο αγώνας, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας. Επισημαίνουμε, πάντως, ότι είναι αρκετά δύσκολο παιχνίδι και δύσκολα θα καταφέρετε να νικήσετε ακόμα και τους πρώτους μονομάχους. Σε αυτό βέβαια συμβάλλει κυρίως το απαράδεκτο control



system και το γεγονός ότι οι αντίπαλοι παίκτες δεν σταματάνε να σας χτυπάνε. Τέλος, επισημαίνουμε ότι το Expect No Mercy είναι βασισμένο στην ταινία με το ίδιο όνομα. Πρόκειται για μία καλοστημένη B-movie καναδικής παραγωγής, trailer της οποίας θα βρείτε και μέσα στο CD-ROM. Αυτό είναι ίσως και το καλύτερο χαρακτηριστικό όλου του προγράμματος.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD-LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
83%	72%	55%	67%

REVIEW

SPYCRAFT

Το τελευταίο διάστημα παρατηρείται μία ολοένα αυξανόμενη προσπάθεια, από πλευράς των εταιριών παραγωγής game software, για τη δημιουργία adventure games, τα οποία να είναι όσο το δυνατόν διαφορετικά από αυτά που κυκλοφορούσαν έως τώρα. Ετσι, αρκετές εταιρίες πειραματίζονται με καινούριες τεχνικές και τρόπους "στησίματος", θέλοντας να ξεφύγουν από την παραδοσιακή δομή ενός point-and-click adventure. Αυτό βέβαια συμβαίνει διότι, αν δεν υπάρξει εξέλιξη του είδους, θα επέλθει ο κορεσμός από πλευράς αγοραστών, επομένως και μείωση των πωλήσεων.



Ενα από τα παιχνίδια που ξεφεύγουν από τα καθιερωμένα είναι και το καινούριο "διαμάντι" της Activision, με το πλήρες όνομα Spycraft: The great game. Αν και στην αρχή αυτό το The great game το κοιτάξαμε με κάποια αμφιβολία και γελάσαμε με την έλλειψη μετριοφροσύνης από πλευράς Activision, μόλις φορτώσαμε το παιχνίδι, καταλάβαμε ότι η Activision είχε δίκιο (αν και στη συνέχεια ανακαλύψαμε ότι η φράση The great game αναφέρεται ευρύτερα στο "παιχνίδι" της κατασκοπίας και όχι στο Spycraft).

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα και τα πιο καλοστημένα adventure games που έχουμε δει ποτέ. Φοβερά πρωτότυπο, ανατριχιαστικά ρεαλιστικό, με ένα σενάριο καλύτερο και από αυτό κινηματογραφικής ταινίας και με ηθοποιία που θα μπορούσε κάλλιστα να πήγαινε για βραβείο Οσκαρ. Είναι ενδεχομένως ένα από τα τρία καλύτερα adventures των τελευταίων χρόνων.



Η ιστορία του είναι η εξής: Βρισκόμαστε σε προεκλογική περίοδο, τόσο στις ΗΠΑ όσο και στη Ρωσία. Ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών πρόκειται να ταξιδέψει στη Ρωσία, για να υπογράψει συμφωνία αφοπλισμού των πυρηνικών όπλων των δύο χωρών. Η κίνηση αυτή θα τον βοηθήσει να αυξήσει τη δημοτικότητα και τα ποσοστά του και θα του εξασφαλίσει την προεδρία και για τα επόμενα τέσσερα χρόνια.

Οι πράκτορες της CIA, όμως, μαθαίνουν ότι ο πρόεδρος πρόκειται να δολοφονηθεί κατά την επίσκεψή του στη Ρωσία από κάποια άγνωστη ομάδα τρομοκρατών. Εδώ είναι που αναλαμβάνεις εσύ δράση. Θα πρέπει να ανακαλύψεις ποιος κρύβεται πίσω από τη δολοφονία του προέδρου. Αυτό όμως είναι πολύ δύσκολο, διότι στο σχέδιο βρίσκονται μπλεγμένοι και πράκτορες της CIA. Οσο προχωράς, τόσο θα ανακαλύπτεις τον τεράστιο μηχανισμό που κινείται από πίσω.

Στο Spycraft παρακολουθούμε τα πάντα σε πρώτο πρόσωπο. Εκεί όμως όπου το παιχνίδι πρωτοτυπεί είναι στο ότι δεν στηρίζεται αποκλειστικά στη συλλογή αντικειμένων και στη μετέπειτα τοποθέτησή τους σε κάποια συγκεκριμένα μέρη. Αντιθέτως, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε όλα εκείνα τα τεχνολογικά μέσα που έχουν στη διάθεσή τους οι



πράκτορες της CIA, όπως ειδικά μηχανήματα παρακολούθησης μέσω δορυφόρου, φωτογραφίες που απεικονίζουν τη θερμότητα, ηχογράφηση και επεξεργασία μαγνητοφωνημένων συζητήσεων, προγράμματα αλλοίωσης φωτογραφιών, ανακάλυψη εγκληματία μέσα από ηλεκτρονική "ανακατασκευή" του προσώπου του και πολλά άλλα που είναι αδύνατο να περιγραφούν.

Δεν είναι όμως μόνο αυτά. Επιπλέον, θα χρειαστεί να μιλήσουμε με διάφορους χαρακτήρες, να συλλέξουμε, να αποκρυπτογραφήσουμε και να συνδυάσουμε πληροφο-

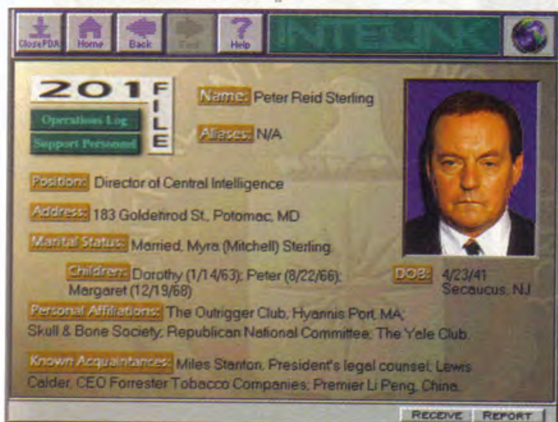


ρίες, να εισχωρήσουμε στις βάσεις δεδομένων των μεγαλύτερων κρατικών υπηρεσιών ασφαλείας των ΗΠΑ, να κάνουμε βασανιστήρια σε όσους δεν μιλάνε, να σκοτώσουμε, όταν απειλείται η ζωή μας, καθώς βέβαια και να δώσουμε εντολές για το τι θα γίνει στη συνέχεια. Εχουμε να κάνουμε με έναν καταιγισμό δράσης.

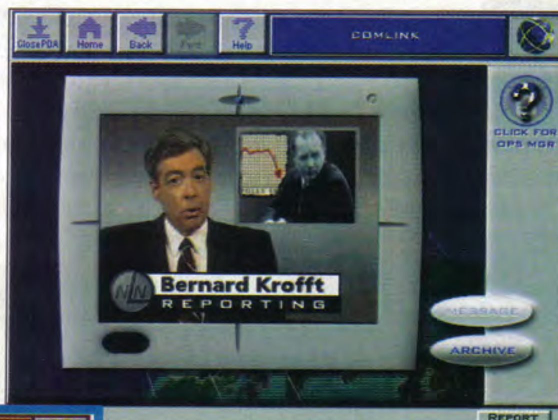
Οπως προαναφέραμε, το Spycraft είναι ο "ορισμός του ρεαλισμού". Σε αυτό έχει συμβάλει το γεγονός ότι τεχνικοί σύμβουλοι και - εν μέρει - υπεύθυνοι για το σενάριο είναι δύο πρώην κατάσκοποι: ο William Colby, πρώην διευθυντής της CIA, και ο Oleg Kalugin, πρώην διοικητής της KGB. Το σενάριο είναι δεμένο, χωρίς κενά και τόσο αληθινό, ώστε σε κάνει να ανατριχιάζεις, καθώς ανακαλύπτεις το μέγεθος της δύναμης που διαθέτουν οι μυστικές υπηρεσίες. Δεν θα ήταν υπερβολή να παρομοιάσουμε το παιχνίδι αυτό με ταινία του Oliver Stone. Πολιτικά παιχνίδια, θεωρίες συνωμοσίας, διαφθορά στα υψηλά κλιμάκια και, ασφαλώς, το μυαλό μας πηγαίνει κατευθείαν στο JFK.

Τα γραφικά είναι καταπληκτικά. Η υψηλή ανάλυση και τα πολλά video-clips, που τρέχουν με 65.000 χρώματα, δημιουργούν συναρπαστική ατμόσφαιρα (προσοχή, διότι το πρόγραμμα τρέχει μόνο σε ανάλυση 640x480, με 65.000 χρώματα). Μάλιστα, για τα διάφορα video-clips που έχουν δημιουργηθεί, έχει χρησιμοποιηθεί κινηματογραφικό φιλμ 35 χιλιοστών και όχι video, ενώ ο φωτισμός και το όλο "καδράρισμα" είναι βασισμένα στην κινηματογραφική λογική και όχι στην τηλεοπτική. Αν σε αυτό προσθέσουμε ότι τα σκηνικά είναι αληθινά και όχι blue screen και ότι παίζουν αρκετοί γνωστοί ηθοποιοί, τότε πλησιάζουμε πολύ κοντά σε αυτό που ονομάζουμε interactive movie.





Βέβαια, τα μέγιστα συμβάλλει με τη σειρά του και ο ήχος. Εντυπωσιακές μουσικές συνθέσεις, οι οποίες αλλάζουν συνεχώς, ανάλογα με τη δράση, γεμάτα και με μεγάλη ποικιλία ηχητικά εφέ και καθαρή ομιλία. Επιπλέον, έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική του Qsound, η οποία προσθέτει την αίσθηση του χώρου στην αναπαραγωγή της ηχητικής εικόνας.



Τέλος, σε ό,τι αφορά τα θετικά, πρέπει να αναφέρουμε ότι το πρόγραμμα τρέχει τόσο από DOS όσο και μέσα από τα Windows 95.

Στα αρνητικά σημεία, τα μοναδικά που θα μπορούσαμε να αναφέρουμε είναι η έλλειψη υποτίτλων (κάτι αρκετά σημαντικό, αν αναλογιστούμε ότι το παιχνίδι διαθέτει πολλούς διαλόγους) και το ότι θα πρέπει να αλλάζετε CD αρκετά συχνά. Το Spycraft έρχεται σε 3 CDs, χρειάζεται όμως να αλλάζετε δισκάκι συχνά πυκνά, κάτι που μπορεί να κουράσει ύστερα από λίγο.

Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα εντυπωσιακό παιχνίδι, το οποίο αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή κάθε gamer. Οχι μόνο θα διασκεδάσετε, αλλά ταυτόχρονα θα ενημερωθείτε (μια και οι πληροφορίες για τις μυστικές υπηρεσίες είναι αληθινές), αλλά και θα προβληματιστείτε. Προτού ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι αυτό, όμως, να θυμάστε ένα πράγμα: Στη ζωή ενός πράκτορα δεν υπάρχουν φίλοι, μόνο ψέματα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα CD LAND.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

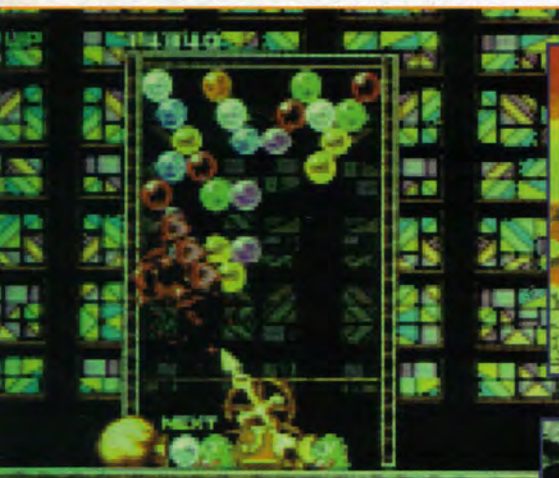
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	95%	97%	96%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	
MIND GAME	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
TAITO	3DO

BUST-A-MOVE

Στους φίλους του παλιού, καλού Bubble Bobble το συγκεκριμένο παιχνίδι ίσως φανεί πολύ γνωστό, κυρίως λόγω των μικρών ηρώων του. Οι δε θαμώνες των αιθουσών με ηλεκτρονικά παιχνίδια ίσως έχουν αφιερώσει ατέλειωτες ώρες στο παιχνίδι αυτό



(και αρκετά χρήματα!). Πώς; Δεν έχετε ξανακούσει αυτόν τον τίτλο; Εχετε απόλυτο δίκιο και οι μεν και οι δε, αφού το παιχνίδι αυτό της Taito είχε κάνει την εμφάνισή του στα coin-ops με τον τίτλο Puzzle Bobble. Σας θυμίζει κάτι τώρα; Ναι, είναι εκείνο το φοβερά εθιστικό παιχνιδάκι που οι περισσότεροι έχετε δει σε arcade. Ε, λοιπόν, το παιχνίδι αυτό βρήκε το δρόμο του, έστω και με άλλο τίτλο, και στο 3DO της Panasonic και μάλιστα με κάποιες σημαντικές βελτιώσεις. Ας δούμε, λοιπόν, αυτή την έκδοση από κοντά.

Το παιχνίδι, για όσους δεν το έχουν δει, είναι αρκετά απλό ως ιδέα. Κουμαντάρετε ένα κανονάκι-βαλίστρα, το οποίο χειρίζονται οι δύο συμπαθέστατοι ήρωες-δρακάκια από το Bubble Bobble και εκτοξεύει τις γνωστές φουσκίτσες προς το ταβάνι. Αυτές οι φουσκίτσες έχουν διάφορα χρώματα, που επιλέγονται τυχαία από το πρόγραμμα (κάτι σαν τα τουβλάκια του Tetris), και κολλάνε είτε στο ταβάνι είτε πάνω στις ήδη υπάρχουσες φούσκες που κρέμονται από αυτό, ενώ αν βρεθούν ενωμένες μεταξύ τους τρεις ή παραπάνω φούσκες ίδιου χρώματος, τότε αυτές σκάνε αδειάζοντάς σας τη γωνιά. Ο δι-





κός σας στόχος είναι φυσικά να αδειάσετε κάθε πίστα από όλες τις φουσκίτσες, για να προχωρήσετε στην επόμενη. Το εγχείρημα αποδεικνύεται όλο και πιο δύσκολο, μια και τα σχήματα από φούσκες που είναι κολλημένες στο ταβάνι κάθε πίστας στην αρχή είναι όλο και πιο περίπλοκα, ενώ και το ταβάνι κατεβαίνει όλο και πιο γρήγορα. (Τι; Ξέχασα να σας πω πως το ταβάνι κατεβαίνει; Τι κρίμα!)

Το πρώτο ευχάριστο σημείο που είδαμε στην έκδοση του 3DO είναι το γεγονός ότι τα γραφικά κρατάνε το χαρακτήρα του arcade. Χαρούμενα και με ζωηρούς χρωματισμούς, σε προδιαθέτουν ευχάριστα για το παιχνίδι. Αν και θα μπορούσε η πίστα να πιάνει μεγαλύτερο χώρο στην οθόνη, εντούτοις το αποτέλεσμα είναι πολύ θετικό. Επίσης, η χαρούμενη μουσική και τα καλά ηχητικά εφέ συμπληρώνουν θετικά την όλη εικόνα. Αυτό που μας προβλημάτισε λιγάκι είναι ο χειρισμός, μια και δεν αποκρίνεται με τη λεπτομέρεια που απαιτεί το παιχνίδι (αν και τα shift keys διορθώνουν κάπως την κατάσταση). Πάντως, η εξάσκηση διορθώνει τις όποιες ατέλειες. Οπως σε όλα τα mind games, την παράσταση κλέβει το gameplay που στην περίπτωση αυτήν είναι εκπληκτικά εθιστικό. Να σας ενημερώσω μόνο πως όλοι εσείς που ιδρώσατε να τελειώσετε τις 30 πίστες του arcade (σας νιώθω απόλυτα, συνάδελφοι!), εδώ θα έρθετε αντιμέτωποι με 100(!) πίστες. Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα "κόντρας" με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιο δεύτερο παίκτη, αυξάνοντας ακόμη περισσότερο την αντοχή του Bust-A-Move στο χρόνο.

Τι επίλογο να βάλουμε λοιπόν για ένα παιχνίδι που, αντί να σας εντυπωσιάσει με full motion video και τρισδιάστατα γραφικά, σας προσφέρει απλώς τροφή για το μυαλό και εθιστική διασκέδαση; Αν σας αρέσουν τα mind games, αυτή ίσως να είναι η καλύτερη επιλογή για το 3DO σας!

του Στέφανου Παπιλίδη



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
87%	86%	92%	89%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: VIRGIN INTERACTIVE

PC

TERRANOVA



Η ιστορία μας ξεκινάει στις 3 Αυγούστου του 124, όταν ο διοικητής Αρλεν ζητάει από εσένα, τον Νίκολα, να αναλάβεις δράση και να βοηθήσεις τις στρατιωτικές δυνάμεις του πλανητικού συστήματος Centauri. Το Centauri είναι ένα καινούριο πλανητικό σύστημα στο οποίο έχουν μεταναστεύσει πολλοί κάτοικοι της Γης. Για χρόνια τώρα όμως το πλανητικό αυτό σύστημα αποτελούσε στόχο πολλών πειρατών και τρομοκρατών, οι οποίοι ήθελαν να εκμεταλλευτούν τις πολύ καλές κοινωνικές συνθήκες που επικρατούσαν εκεί. Ολα αυτά τα χρόνια οι τοπικές στρατιωτικές δυνάμεις του Centauri κατάφερναν και αντιμετώπιζαν επιτυχώς τις εισβολές των εγκληματιών. Τους τελευταίους μήνες όμως αυτή η κατάσταση άλλαξε. Στο Centauri άρχιζε να βασιλεύει το οργανωμένο έγκλημα και έτσι το τοπικό διακυβερνητικό συμβούλιο αναγκάστηκε να ζητήσει τη βοήθεια των γήινων δυνάμεων. Οι γήινες δυνάμεις, ύστερα από λεπτομερή έρευνα, αποφάσισαν να στείλουν εσένα, ως τον αρχηγό μιας ομάδας ειδικών δυνάμεων, με σκοπό να εξολοθρεύσεις το οργανωμένο έγκλημα.





Μόλις φτάνεις στο Centauri αναλαμβάνεις δράση. Το τοπικό συμβούλιο σε προμηθεύει με μία ειδική στολή, η οποία διαθέτει πολλές δυνατότητες, καθώς και με ένα κράνος μέσα από το οποίο θα βλέπεις όλη τη δράση και μοιάζει κάπως με cockpit διαστημοπλοίου.

Το πρόγραμμα δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα παραδοσιακό shoot'em up πρώτου προσώπου, το οποίο διαθέτει και λίγη στρατηγική. Θα μπορούσαμε μάλλον να το χαρακτηρίσουμε σαν Wing Commander, αλλά με ανθρώπους και όχι διαστημόπλοια. Οι αποστολές που πρέπει να φέρετε σε πέρας είναι πολλές και εξελίσσονται σε διάφορους πλανήτες του πλανητικού συστήματος Centauri. Με την έναρξη των αποστολών σας βρίσκεστε πάνω στα εδάφη του Centauri και πυροβολείτε όποιον βρίσκετε μπροστά σας. Προχωράτε αριστερά-δεξιά, διαλέγετε το όπλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, στοχεύετε τα διάφορα sprites που εμφανίζονται μπροστά σας και προσπαθείτε να σκοτώσετε όσους περισσότερους μπορείτε, χωρίς να σκοτωθείτε εσείς. Οπως προαναφέραμε, είστε ο αρχηγός μιας ομάδας ειδικών δυνάμεων. Αυτό σημαίνει ότι σε μερικές αποστολές θα χρειαστεί να διαλέξετε τους στρατιώτες που θέλετε να έρθουν μαζί σας. Θα χρειαστεί κατά τη διάρκεια των αποστολών να δίνετε στους στρατιώτες σας και κάποιες εντολές αναφορικά με τις στρατηγικές μάχης που πρόκειται να ακολουθήσετε. Το παιχνίδι δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο όσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Τα γραφικά είναι απλά και δεν προκαλούν εντύπωση (μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ανάλυση 320x200 και 320x400), ενώ ο ήχος είναι μέτριος (το θετικό πάντως είναι ότι χρησιμοποιείται η τεχνική του Qsound που αναλαμβάνει να δώσει την αίσθηση του χώρου). Πάντως, το frame rate των γραφικών είναι πολύ καλό, αν και σε αυτό μάλλον συμβάλλει το μικρό πεδίο δράσης και όχι κάποια ιδιαίτερη προγραμματιστική τεχνική. Σε ό,τι αφορά το gameplay, το παιχνίδι παίζεται ευχάριστα και εξελίσσεται με σχετική ευκολία. Μάλιστα, ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα σας προκαλέσουν τα κλιπάκια που παίζουν πριν και μετά από κάθε αποστολή, τα οποία είναι αρκετά καλής ποιότητας, διαθέτουν ποικιλία και ωραίο σχεδιασμό.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα INFOWORLD.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 73% ΗΧΟΣ 76% GAMEPLAY 77% ΓΕΝΙΚΑ 74%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MINDSCAPE
PC

CYBERSPEED

Βρισκόμαστε στον 24ο αιώνα και ένα από τα πιο δημοφιλή αθλήματα είναι το Cyberspeed. Στο άθλημα αυτό, το οποίο χαρακτηρίζεται ως η Formula 1 του μέλλοντος, λαμβάνουν μέρος έξι παίκτες (τον ένα από τους οποίους ελέγχετε εσείς) που σκοπό τους έχουν να τρέξουν τις 10 διαφορετικές πίστες και να καταφέρουν να τερματίσουν πρώτοι σε όσες περισσότερες μπορούν. Οι έξι αυτοί παίκτες παίζουν ένα μικρό πρωτάθλημα μεταξύ τους, στο οποίο βαθμούς παίρνουν εκείνοι που θα τερματίσουν στις τρεις πρώτες θέσεις. Σκοπός λοιπόν δικός σας είναι να τερματίσετε στις τρεις πρώτες θέσεις κάθε αγώνα, έτσι ώστε να σας δοθεί η δυνατότητα να πάρετε μέρος και στον επόμενο, διαφορετικά αποκλείεστε από το πρωτάθλημα. Τα οχήματα με τα οποία διαγωνίζεστε είναι μικρά διαστημόπλοια με πολύ περίεργα σχήματα και διαφορετικές δυνατότητες (μερικά έχουν μεγαλύτερη επιτάχυνση, ενώ κάποια άλλα στρίβουν πιο εύκολα).

Ξεκινώντας το παιχνίδι έχετε τέσσερις δυνατότητες. Μπορείτε να ξεκινήσετε ένα πρωτάθλημα, να φορτώσετε ένα σωσμένο, να πάρετε μέρος σε έναν μόνο αγώνα ή να διαγωνιστείτε εναντίον ενός αντιπάλου. Κατά τη διάρκεια του αγώνα σκοπός δικός σας είναι να αποφεύγετε τα διάφορα εμπόδια που εμφανίζονται περιμετρικά της πίστας και να πυροβολείτε τους αντιπάλους με τα ειδικά όπλα που διαθέτετε, έτσι ώστε να τους καθυστερείτε. Το διαστημόπλοιο δεν το ελέγχετε εσείς αλλά ο υπολογιστής, παρ' όλα αυτά μπορείτε κατά διαστήματα να ορίσετε αν θα πάτε δεξιά ή αριστερά σε μερικά τούνελ.

Το Cyberspeed είναι ένα συμπαθητικό παιχνίδι που διαθέτει ιδιαίτερα καλά γραφικά και ήχο. Τρέχει μέσα από τα Windows 95 (δουλεύει μόνο σε Win 95 και όχι σε άλλες εκδόσεις Windows) και χρησιμοποιεί τα DirectX API's της Microsoft. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των καρτών γραφικών που διαθέτουν 3D Acceleration (όπως οι Edge 3D, Matrox Millenium, 3D Blaster), με αποτέλεσμα να τρέχει πολύ πιο γρήγορα και ομαλά. Αυτό του προσθέτει αρκετά και το κάνει ιδιαίτερα ελκυστικό. Σε αυτό βέβαια συμβάλλουν και οι καλοί χρωματικοί συνδυασμοί, αλλά και τα καλοσχεδιασμένα γραφικά. Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι επίσης αρκετά θετικά. Τα ηχητικά εφέ υστερούν κατά τι, όμως τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά.







Ενα από τα πιο συμπαθητικά χαρακτηριστικά του Cyberspeed είναι τα διαφημιστικά σποτ που εμφανίζονται ύστερα από κάθε αγώνα. Οπως προείπαμε, το Cyberspeed είναι ένα από τα πιο δημοφιλή αθλήματα του μέλλοντος και γι' αυτό οι αγώνες μεταδίδονται και από την τηλεόραση. Υστερα από κάθε αγώνα, λοιπόν, θα βλέπετε ένα σύντομο, καλοσχεδιασμένο και πολύ αστείο διαφημιστικό (ένα από τα πιο απολαυστικά είναι εκείνο που δείχνει έναν σκύλο να κυνηγάει το κόκαλό του, σε συνθήκες έλλειψης βαρύτητας).

Συνολικά, το Cyberspeed αποτελεί ένα συμπαθητικό παιχνίδι, που μειονεκτεί κάπως στον τομέα του gameplay. Η δράση δεν είναι ιδιαίτερα έντονη, με αποτέλεσμα ο παίκτης να βαριέται ύστερα από λίγο χρονικό διάστημα. Σε αυτό συμβάλλει τόσο το γεγονός ότι δεν υπάρχουν πολλά που πρέπει να κάνετε, όσο και το ότι δεν προσφέρει ιδιαίτερες συγκινήσεις.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD MEDIA.

του Κωνσταντίνου Μαδιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 82% | ΗΧΟΣ 87% | GAMEPLAY 74% | ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΔΙΚΤΥΩΣΑΜΕ 16 ΠΟΛΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΟΥΜΕ...

Το μεγαλύτερο δίκτυο on-line υπηρεσιών δικτυώνει την Ελλάδα

ΑΘΗΝΑ	join zeus
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	join macedon
ΗΡΑΚΛΕΙΟ	join daedalus
ΠΑΤΡΑ	join pharos
ΛΑΡΙΣΑ	join electra
ΡΟΔΟΣ	join colossus
ΣΕΡΡΕΣ	join serres
ΚΟΖΑΝΗ	join kozani
ΙΩΑΝΝΙΝΑ	join hepirus
ΒΕΡΟΙΑ	join veroia
ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ	join evros
ΦΛΩΡΙΝΑ	join florina
ΧΑΛΚΙΔΑ	join evripos
ΧΙΟΣ	join hios
ΚΑΒΑΛΑ	join kavala
ΛΑΜΙΑ	join lamia

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ ΣΗΜΕΡΑ!



ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9227447, 9228447, 9229128, fax: 9242219 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663 **ΠΑΤΡΑ:** Καραϊσκάκη 36, 262 21, τηλ.: 225323, 623600, fax: 225323 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** Μ. Γεωργιάδη 25, 713 06, τηλ.: 237747, fax: 324283 **ΡΟΔΟΣ:** Βενετοκλέων 48, 851 00, τηλ.: 34589, fax: 37663 **ΛΑΡΙΣΑ:** Ηπείρου 52, 412 22, τηλ.: 621752, fax: 621003 **ΣΕΡΡΕΣ:** Πριγκ. Χριστοφόρου 8, 621 22, τηλ.: 20551, fax: 20552 **ΚΟΖΑΝΗ:** Πλ. Γιόλδαση 7, 501 00, τηλ./fax: 29210 **ΑΛΕΞ/ΠΟΛΗ:** Βιζβύζη 50, 681 00, τηλ.: 33146, fax: 33130 **ΙΩΑΝΝΙΝΑ:** Πυρσινέλλα 14, 453 34, τηλ.: 73775, fax: 73776 **ΦΛΩΡΙΝΑ:** Π. Μελά 1-3, 531 00, τηλ./fax: 25809 **ΒΕΡΟΙΑ:** Μητροπόλεως 12, 591 00, τηλ.: 23202, fax: 72523 **ΧΑΛΚΙΔΑ:** Γ. Ματσούκα 12, 341 00, τηλ.: 74888, 25273, fax: 82698 **ΧΙΟΣ:** Βενιζέλου 31, 821 00, τηλ./fax: 44283, **ΚΑΒΑΛΑ:** Βενιζέλου 42Δ, 654 03, τηλ.: 837375, fax: 220837 **ΛΑΜΙΑ:** Καποδιστρίου 22, 351 00, τηλ.: 31524, fax: 42514

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	ARCADE/RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	DOMARK
	PC

BIG RED RACING

Το Big Red Racing αποτελεί κατά κάποιον τρόπο τη συνέχεια του παλαιότερου Micro Machines, το οποίο είχε κυκλοφορήσει για μερικά υπολογιστικά συστήματα και κονσόλες η γνωστή για τα budget παιχνίδια της, Codemasters. Για την ακρίβεια το παιχνίδι αυτό μοιάζει αρκετά με το Micro Machines, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα η δράση δεν παρουσιάζεται δισδιάστατα (από πάνω) αλλά τρισδιάστατα.



Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, το παιχνίδι αποτελείται αποκλειστικά από αγώνες ταχύτητας. Η διαφορά από άλλα παιχνίδια του είδους έγκειται στο γεγονός ότι στο Big Red Racing έχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε μια πλειάδα διαφορετικών οχημάτων. Ετσι, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τζιπάκια, εξωλέμβιες βάρκες, αυτοκίνητα πόλης αλλά και σε ελικόπτερα, hovercrafts, ακόμα και διαστημικά οχήματα. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι μπορείτε να χρησιμοποιείτε ένα από αυτά τα οχήματα σε όλες τις πίστες. Το ποιο όχημα θα οδηγήσετε, εξαρτάται από τη μορφή της διαδρομής. Σε μερικές διαδρομές θα χρειαστεί να οδηγήσετε τζιπάκι και σε μερικές άλλες το ελικόπτερο και την εξωλέμβια βάρκα. Οι διαδρομές που πρέπει να διανύσετε βρίσκονται διάσπαρτες σε διάφορα μέρη του πλανήτη μας. Αν θέλετε να οδηγήσετε το τζιπ, τότε πετάγεστε μέχρι την Αίγυπτο που διαθέτει πολύ χώμα, ενώ αν θέλετε να πάτε μια βόλτα με το hovercraft, τότε τα ποτάμια του Μισισιπή στην Αμερική είναι το ιδανικό μέρος για εσάς. Υπάρχουν όμως και διαδρομές που βρίσκονται εκτός του πλανήτη μας. Συγκεκριμένα, κατά διαστήματα θα χρειαστεί να ταξιδέψετε στην Αφροδίτη, τον Αρη, το Δία. Τότε αναλαμβάνουν δράση τα διαστημικά οχήματα. Μη νομίζετε όμως ότι πάτε για διακοπές σε αυτά τα μέρη. Αντιθέτως, μαζί σας έρχονται και οι συναγωνιστές σας, τους οποίους πρέπει να κερδίσετε στον αγώνα που θα γίνει. Το Big Red Racing σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε πρωτάθλημα, να διαγωνιστείτε σε έναν μόνο αγώνα επιλογής σας ή ακόμα και να παίξετε εναντίον άλλου παίκτη (μέσω modem ή serial link ή network). Μάλιστα, προτού ξεκινήσετε τους αγώνες, διαλέγετε ποιον χαρακτήρα θα ελέγχετε, ενώ ορίζετε ακόμα το χρώμα του οχήματός σας και το σήμα που θέλετε να υπάρχει πάνω σε αυτό. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα καλά. Είναι μάλλον λιτά, χωρίς λεπτομέρεια. Αυτό βέβαια από τη μια πλευρά είναι αρνητικό, από την άλλη όμως επιτρέπει





στο πρόγραμμα να έχει ανεκτό frame rate. Παρ' όλα αυτά, και με την προϋπόθεση ότι τρέχετε το παιχνίδι μέσα από Windows (το πρόγραμμα τρέχει τόσο από DOS όσο και από Windows), μπορείτε να δηλώσετε στα options να τρέξει σε υψηλή ανάλυση. Εδώ τα πράγματα βελτιώνονται θεαματικά σε ό,τι αφορά την ποιότητα απεικόνισης, όμως χρειάζεστε τουλάχιστον Pentium 133 για να πηγαίνει καλά. Ο ήχος είναι αρκετά συμπαθητικός και μάλιστα ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια διάφορες sampled ομιλίες, οι οποίες σχολιάζουν την απόδοσή σας και γενικά το καθετί που κάνετε. Παρ' όλα αυτά, ο χειρισμός των οχημάτων είναι κακός, ενώ και τα οχήματα αντιδρούν πολύ περίεργα και "ψεύτικα". Μην εκπλαγείτε αν δείτε το τζιπ να πηδάει πάνω σε βουνά ή την εξωλέμβια να περπατάει πάνω στη στεριά. Με λίγα λόγια, ο ρεαλισμός έχει πάει περίπατο... Ολα αυτά, συν το γεγονός ότι είναι κάπως δύσκολο, μας κάνουν επιφυλακτικούς. Θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο, γι' αυτό είναι δύσκολο να ικανοποιήσει τους φίλους των arcade/racing games.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD-LAND.

Κωνσταντίνος Μαδιάς

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
70%	75%	64%	68%

ΕΙΔΟΣ SPACE GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ GAMETEK
AGA AMIGA

STAR CRUSADER



ς λάτρης των space games ανέμενα το Star Crusader με αρκετή ανυπομονησία, μια και τα παιχνίδια του είδους στην Amiga είναι σχετικά σπάνια.

Μετά τα Elite, Wing Commander και Frontier δεν υπήρχε κάτι που να άξιζε της προσοχής μας. Το Star Crusader έχει γίνει port από το ομώνυμο παιχνίδι των PCs και όπως θα παρατηρήσετε στη συνέχεια έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από τη γνωστή σειρά Wing Commander. Ξεκινάτε τη διαστημική σας περιπέτεια ως πιλότος διαφόρων σκαφών, υπηρετώντας την αυτοκρατορία Gorene, η οποία έχει ως σκοπό να αφομοιώσει όλους τους λαούς του γαλαξία με όχι τόσο καλούς σκοπούς.





Αυτό φαίνεται και από τις πρώτες αποστολές σας, όπου πρέπει να επιτεθείτε σε εμπορικά διαστημόπλοια που κάνουν ανύποπτα τα ταξίδια τους στο γαλαξία.

Οπως προανέφερα, το Star Crusader ακολουθεί πιστά το σενάριο του Wing Commander, όπου σας αναθέτονται διάφορες αποστολές και εσείς θα πρέπει να τις ολοκληρώσετε πάση θυσία. Υποτίθεται ότι υπάρχει ευελιξία στον τρόπο ολοκλήρωσης μιας αποστολής, αλλά αυτό δεν αποδεικνύεται και πολύ στην πράξη. Οι αποστολές σας συνήθως είναι seek and destroy εκτός από ελάχιστες stealth missions, στις οποίες πρέπει να κάνετε κάποια αναγνώριση ή να θέσετε σε τροχιά κάποιο δορυφόρο μέσα στον εχθρικό χώρο, χωρίς φυσικά να γίνετε αντιληπτοί. Βέβαια, κατά έναν... σατανικό τρόπο πάντα σας παίρνουν χαμπάρι τα εχθρικά ραντάρ και τα μαχητικά του εχθρού γεμίζουν την οθόνη σας.

Εκτός από τις διαστημικές αποστολές υπάρχει και η βάση σας στην οποία μπορείτε να περιπλανηθείτε, χωρίς όμως να υπάρχουν πολλά πράγματα να κάνετε, και φυσικά δεν υπάρχουν ψηφιοποιημένοι ηθοποιοί να σας πιάνουν κουβέντα! Κουβέντα όμως σας πιάνουν τα μέλη του σμήνους σας, όταν βρίσκεστε σε κάποια αποστολή στο διάστημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα και δεν επιδέχονται καμία σύγκριση με αυτά του Wing Commander III/IV ή ακόμα και του Star Crusader των PCs. Τα διαστημόπλοια έχουν χαμηλή ανάλυση και μοιάζουν με αυτά του Elite Plus. Βέβαια, αυτό ήταν αναμενόμενο, μια και το παιχνίδι είναι μεταφορά από άλλη πλατφόρμα που ειδικεύεται στα computer games (βλ. PCs). Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός, με πολλές sampled ομιλίες πολύ καλής ποιότητας και σχετικά καλά ηχητικά εφέ. Εξίσου καλό είναι και το gameplay του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλές αποστολές, που ανά τακτά διαστήματα εμπλουτίζονται με τις stealth missions. Οι προαγωγές σας είναι ανάλογες με τις επιδόσεις σας, ειδικά όταν βρίσκεστε σε red alert καταστάσεις. Οι μάχες στο διάστημα είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και πολλές φορές θα σας θυμίσουν τις παλιές καλές μέρες του Elite. Ειδικά όταν συνηθίσετε το χειρισμό, που γίνεται μέσω mouse, τα πράγματα γίνονται ακόμα καλύτερα. Τη γενικά καλή εικόνα χαλάνε λίγο τα περιορισμένα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας (ένα laser και missiles), τα οποία μάλλον δεν είναι και πολύ αποτελεσματικά. Για να καταστρέψετε κάποιο αντίπαλο διαστημόπλοιο, θα χρειαστεί αρκετή ώρα με τα lasers, αλλά και αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε τα missiles, η στόχευση του εχθρού δεν είναι απλή υπόθεση. Τέλος, σε μια απλή A1200 υπάρχουν μερικές καθυστερήσεις στο animation, όταν υπάρχουν πολλά διαστημόπλοια στην οθόνη, αλλά η ύπαρξη κάποιου επιταχυντή ήFast RAM βελτιώνει αρκετά τα πράγματα.

Οσοι από εσάς ασχολείστε με space games δεν πρέπει να χάσετε το Star Crusader, ειδικά για τις αρκετά ενδιαφέρουσες διαστημικές μονομαχίες του. Το παιχνίδι έρχεται σε δέκα δισκέτες και, εκτός από AGA Amiga, απαιτεί και την ύπαρξη σκληρού δίσκου.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Infoworld.

του Γιώργου Κουρκουτά



ΓΡΑΦΙΚΑ 70% ΗΧΟΣ 89% GAMEPLAY 75% ΓΕΝΙΚΑ 79%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: OTM



AGA AMIGA

WATCHTOWER

Το WatchTower είναι η τελευταία δημιουργία της σχετικά νέας εταιρίας παραγωγής Amiga games, OTM. Εχει φτιαχτεί με βάση μια παλιά συνταγή, δηλαδή πρόκειται για ένα shoot'em up κάθετου scrolling με πολεμικό θέμα. Σε αυτό το είδος παιχνιδιών της Amiga υπάρχει ένα δυνατό σημείο αναφοράς που ονομάζεται Chaos Engine. Σίγουρα όλοι μας έχουμε πάρει μέρος στις αποστολές του Chaos Engine και έχουμε περάσει μήνες μαζί του. Το μυστικό του, καθώς και άλλων πολλών Amiga games, ήταν το τρομερό gameplay που φυσικά συνοδευόταν από πολύ καλά γραφικά και ήχο. Μετέπειτα παρουσιάστηκαν μερικά παρόμοια παιχνίδια, αλλά κανένα δεν κατάφερε να ξεχωρίσει. Θα διαπιστώσουμε στη συνέχεια αν το WatchTower μπορεί να κάνει κάτι παραπάνω.

Η υπόθεση του παιχνιδιού έχει ως εξής: Ως



ένας αρκετά εύσωμος commando θα πρέπει να φτάσετε στο επάνω μέρος της οθόνης που, όπως γίνεται συνήθως, σκρολάρει συνέχεια και η διαδρομή σάς φαίνεται ατέλειωτη. Οπως ίσως θα περιμένατε, είναι γεμάτη από μια μεραρχία εχθρών που σας κυνηγά ανελέητα. Για την ακρίβεια, υπάρχουν commandos, βατραχάνθρωποι, ελεύθεροι σκοπευτές, πεζικάριοι με χειροβομβίδες καθώς επίσης πολλά οχήματα όπως τζιπ, φορτηγά, άρματα, επιθετικά ελικόπτερα, αεροπλάνα και το μενού συμπληρώνεται με υποβρύχια(!). Τέλος, υπάρχουν και κτίρια, αποθήκες, παρατηρητήρια, χαρακώματα κ.ά. που πάντα κρύβουν κινδύνους. Εσείς έχετε στη διάθεσή σας πολλά όπλα, power-ups, health-kits, χειροβομβίδες κ.λπ., που θα κάνουν την αποστολή σας πιο εύκολη. Οπως θα καταλάβετε, το παιχνίδι διαθέτει μεγάλη ποικιλία εχθρών, όπλων και τοπίων που θα κεντρίσουν την προσοχή σας (τουλάχιστον στην αρχή). Μια που μιλήσαμε για τοπία, το WatchTower έχει έξι επίπεδα που αντιστοιχούν σε διάφορα μέρη του κόσμου (Ευρώπη, Ν. Αμερική κ.λπ.) και υπάρχουν τριών ειδών μορφολογίες εδάφους: πόλη, έρημος και ζούγκλα.





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Αν και το παιχνίδι θα τρέξει μόνο σε AGA Amiga, δεν έχει να επιδείξει κάτι το ιδιαίτερο στον τομέα των γραφικών, τα οποία μοιάζουν αρκετά με αυτά του Chaos Engine. Αν θέλαμε να ξεχωρίσουμε κάτι, είναι οι πολύ καλές εκρήξεις ανεξαρτήτως όπλου. Το scrolling είναι αρκετά ομαλό, χωρίς καθυστερήσεις αν υπάρχουν πολλά sprites στην οθόνη. Ο ήχος, αν και σχετικά μέτριος, δένει αρκετά καλά με το παιχνίδι.

Αφησα για το τέλος την αναφορά στο gameplay του WatchTower. Τη σχετικά καλή γενική εικόνα χαλάει το κάπως απλοϊκό στήσιμο κάθε επιπέδου καθώς και το γεγονός ότι, όταν πυροβολείτε, ο commando σας δεν μπορεί να κινηθεί αλλά μόνο να περιστρέφεται. Το τελευταίο μπορεί να αποβεί μοιραίο, όταν υπάρχουν πολλά εχθρικά πυρά. Χώρια που πολλές φορές σας πυροβολούν εχθροί που δεν υπάρχουν στην οθόνη. Και ξέρετε τι κακό κάνει στα νεύρα όταν σας έρχεται μια σφαίρα από το πουθενά και... game over. Αλλο ένα αδύνατο σημείο του παιχνιδιού είναι ο σχετικά περίεργος χειρισμός του commando σας μέσω joystick. Βέβαια, αυτή είναι σχετικά υποκειμενική εκτίμηση που μπορεί να διαφέρει από παίκτη σε παίκτη.



Συμπερασματικά, το WatchTower πάσχει αρκετά στον τομέα του gameplay που είναι το άλφα και το ωμέγα σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Εφόσον έχετε το Chaos Engine δεν υπάρχει λόγος να το αποκτήσετε. Αλλά και να μην το έχετε, πάλι το Chaos Engine θα σας πρότεινα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Infoworld.

του Γιώργου Κουρκουτά

ΓΡΑΦΙΚΑ 79% ΗΧΟΣ 65% GAMEPLAY 50% ΓΕΝΙΚΑ 60%

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

TOY STORY
(MEGA DRIVE)

Το παιχνίδι είναι πολύ καινούριο και έτσι δεν υπάρχουν - προς το παρόν - όλοι οι κωδικοί. Εμείς; για να σας βοηθήσουμε, σας δίνουμε δύο από αυτούς για τα πρώτα επίπεδα.

1) 31241
2) 54152

RAPID RELOAD
(PLAYSTATION)

Για να διαλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε, κάντε τα εξής: Αφήστε να παίξει το demo μέχρι τη στιγμή που θα εμφανιστεί ο τίτλος στην οθόνη.

Αμέσως κρατήστε πατημένα τα L1 + L2 + R1 + R2 και το SELECT (όλα μαζί).

Θα εμφανιστεί αμέσως ένας μυστικός διψήφιος κωδικός. Αλλάξτε τα γράμματα με το πάνω, κάτω, το τρίγωνο και το X.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: MA
ΕΠΙΠΕΔΟ 3: UT
ΕΠΙΠΕΔΟ 4: RH
ΕΠΙΠΕΔΟ 5: MK
ΕΠΙΠΕΔΟ 6: HT

SUPER SKIDMARKS
(MEGA DRIVE)

Πρέπει να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν αντί για το όνομά σας.

✔MOOMOO: Για να τρέξετε στον αγώνα σαν αγελάδα.
✔KRAZED: Για να τρέξετε στον αγώνα με τις F1.
✔SAVAGE: Για να έχετε turbo μηχανή.

Στα passwords πρέπει να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν:

✔1) CHOCMILK (Όλοι οι αγώνες με τις "τρελές" αγελάδες)
✔2) SPRINTER (Ημιτελικοί αγώνες)
✔3) GUARDIAN (Αγώνες F1)
✔4) SPACEMAN (Αγώνες με κενό βαρύτητας)



BUBSY IN FURRY TAILS
(JAGUAR)

Κωδικοί επιπέδων:

3)	458227
4)	958936
5)	739294
6)	184792
7)	812615
8)	781367
9)	126712
10)	236721
11)	673167
12)	792323
13)	672328
14)	782389
15)	672345

SEGA RALLY
(SATURN)

Θέλετε να κάνετε zoom κατά τη διάρκεια του replay; Αν ναι, τότε ακολουθήστε τη συμβουλή που σας δίνουμε. Κατά τη διάρκεια του replay κρατήστε πατημένα τα Κάτω και Z, στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τα δεξιά-αριστερά πλήκτρα για να κάνετε zoom in ή zoom out.

DESTRUCTION DERBY
(PLAYSTATION)

Χρησιμοποιήστε απλώς τους κωδικούς που σας δίνουμε, αντί του ονόματός σας, και αμέσως επιλέξτε το practice mode:

✔"REFLECT!" για να πάτε σε μία μυστική διαδρομή.
✔"!DAMAGE!" για να είστε αόρατοι.

VIRTUA FIGHTER 2
(SATURN)

Αν θέλετε να βλέπετε το replay σε πολύ αργούς ρυθμούς, τότε στο τέλος κάθε αγώνα πατήστε και κρατήστε πατημένα μαζί τα A + B + C.



BATMAN & ROBIN
(MEGA DRIVE)

Για να περάτε από το ένα επίπεδο στο άλλο χωρίς καμία δυσκολία πατήστε B, A, Κάτω, B, A, Κάτω, Αριστερά, Πάνω και C.

PARODIUS
(PLAYSTATION)

Αν θέλετε να γίνετε αόρατοι, κάντε τα ακόλουθα. "Παγώστε" το παιχνίδι και πατήστε τα εξής πλήκτρα: Τρίγωνο 2 φορές, X 2 φορές, Κύκλο, Τετράγωνο, Κύκλο, Τετράγωνο, Κάτω και Αριστερά. Αν όλα πάνε καλά, τότε θα ακουστεί ένας ήχος. Επαναλάβατε το ίδιο για να γίνετε ορατοί.

DOOM
(PLAYSTATION)

Επιλογή επιπέδων.

"Παγώστε" το παιχνίδι και πατήστε τα εξής πλήκτρα: Δεξιά, Αριστερά, R2, R1 (τα μπροστινά), Τρίγωνο, L1, Κύκλο και X.

Στη συνέχεια σας δίνουμε τους κωδικούς των 10 πρώτων επιπέδων (για όσους δεν τα καταφέρουν με το ανωτέρω κολπάκι).

Επίπεδο 02: CR!3WDD3DB
Επίπεδο 03: 3JJCMK8W64
Επίπεδο 04: O3LTJOY!O2
Επίπεδο 05: H33!1HFTHK
Επίπεδο 06: O4MSKZX9Z1
Επίπεδο 07: YTTLCXXLXV
Επίπεδο 08: O9SMBYO4YW
Επίπεδο 09: 7KKBLD7V53
Επίπεδο 10: FM4217GSGJ

NBA JAM T.E.
(PLAYSTATION)

Μυστικοί χαρακτήρες στο Playstation. Απλώς κρατήστε πατημένα μαζί τα L1 και R1, καθώς θα βάζετε τα αρχικά και τις ημερομηνίες.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

✔Frank Thomas: FNK/JAN 8
✔Larry Bird: LAR/JAN 15
✔Air Dog: AIR/JAN 21
✔Jax: JAX/MAR 1
✔Suns Mascot: APE/APR 2
✔Adrock: ADR/APR 6
✔MCA: MCA/APR 9
✔Sequola: SAW/APR 10
✔Prince Charles: CHA/MAY 4
✔Chow Chow: CHD/MAY 5
✔Bill Clinton: BIL/JUN 3
Huge the Hornet: HOR/JUN 12
✔Mike D: M_D/JUL 1
✔Rivett: REV/JUL 6
✔Magic Hair: STH/DEC 8
✔Kirby: CHR/DEC 18
✔Hodgeson: HOG/DEC 31

KLOCKWORK KNIGHT 2
(SATURN)

Αν θέλετε να διαλέξετε το επίπεδο που θα παίξετε, πηγαίνετε στην οθόνη των τίτλων (εκεί όπου φαίνεται το άλογο) και πατήστε: Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Δεξιά, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Αριστερά και Πάνω. Αν όλα πάνε καλά, τότε θα εμφανιστεί το όνομα του επιπέδου και εσείς μπορείτε να διαλέξετε ποια θα είναι η επόμενη πίστα που θα παίξετε.

Μήπως θα θέλατε να είχατε 999 ζωές; Τότε επιστρέψτε στην οθόνη των τίτλων και πατήστε: Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Κάτω, Δεξιά, Κάτω, Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Κάτω, Δεξιά και Κάτω. Ξεκινήστε το παιχνίδι και μη φοβάστε τίποτα!

Αν πάλι θέλετε να δείτε το φινάλε του παιχνιδιού, τότε (πάλι στην οθόνη των τίτλων) Δεξιά, Πάνω, Αριστερά, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Δεξιά, Αριστερά, Πάνω, Δεξιά, Αριστερά και Κάτω.

WOLFENSTEIN 3D
(JAGUAR)

Γράψτε τους κωδικούς που σας δίνουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:
✔4, 6, 6, 8 για Gode Mode.



✔4, 9, 9, 6 για Full Inventory.
✔4, 7, 8, 6 για να πάτε στο επόμενο επίπεδο.
✔4, 6, 9, 6 για να πάτε στο προηγούμενο επίπεδο.

HEXEN
(PC)

Κωδικοί τους οποίους μπορείτε να γράψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:
✔SATAN: God mode
✔NRA ALL: Weapons
✔LOCKSMITH: All keys
✔INDIANA: All artifacts
✔SHERLOCK: All the puzzle pieces
✔MAPSCO: Map code
✔PUKE: Script code
✔CASPER: Walk through walls
✔INIT: Restart level
✔DELIVERANCE: Pig mode
✔BUTCHER: Kills all monsters
✔TICKER: Frame rate
✔NOISE: Sound debug
✔WHERE: x and y coordinates
✔CONAN: No weapons (δεν σας το συνιστώ)

RETURN FIRE
(3DO)

Κωδικοί επιπέδων:
TNOD
YALP
HTIW
LAER
SNUG
TSUJ
SHIT
EMAG

IMPOSSIBLE MISSION 2025
(AMIGA)

Κωδικοί για ένα από τα καλύτερα - πάντα κατά τη γνώμη μου - παιχνίδια στην Amiga.

Επίπεδο 1: ETQFJXXD
EXQEJXDC
Επίπεδο 2: FBQDDXRE
FFQCVXIA
FJQCHXOM
Επίπεδο 3: FNQAYXHI
FRQYCXVL
FUQTBXQE
Επίπεδο 4: FYQQPXEF
GCQCRXWB
GGQKTXVF
Επίπεδο 5: GKQJYXDI
GOQJFXBK
GSQFDXZA

TWISTED METAL
(PLAYSTATION)

✔Infinite Weapons: Τρίγωνο, Space (Κενό), Τετράγωνο, Κύκλος, Κύκλος.
✔Invulnerability: Τετράγωνο, Τρίγωνο, X, Space (Κενό), Κύκλος.
✔Fight Minion: Τρίγωνο, X, Κύκλος, Τετράγωνο, Τρίγωνο.

RED ZONE
(MEGA DRIVE)

Δώδεκα διαφορετικά επίπεδα, πάρα πολλές σκληρές μάχες, αλλά - ευτυχώς - έχετε στη διάθεσή σας ένα καταπληκτικό ελικόπτερο και ορισμένους από τους κωδικούς μας!

Αποστολή 1: ACCCBCABBAB
Αποστολή 2: ABACBCBCABA
Αποστολή 3: ACCCBCABBCA
Αποστολή 4: ABACBCBCACC
Αποστολή 5: BAAABBBCCBB
Αποστολή 6: ABBABCAABCA
Αποστολή 7: ABBABCAACAC

Τοποθετήστε τους κωδικούς που ακολουθούν στην "password screen" για να παίξετε δύο παλιά αλλά κλασικά παιχνίδια:
✔Space Invaders: BBBBBBBBBBBA
✔Asteroids: ABCACACBCAC

PITFALL
(SUPER NES)

Αν θέλετε να παίξετε την έκδοση για Atari 2600, τότε περιμένετε μέχρι να εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων και κατόπιν πατήστε: Select, A, A, A, A, A, A και Select.

QUARANTINE
(PC)

Κωδικοί για τις πίστες:

Επίπεδο 2: OMNICORP IS ALL KNOWING
Επίπεδο 3: KEEP THE OPPRESSOR OPPRESSING
Επίπεδο 4: THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
Επίπεδο 5: HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
Επίπεδο 6: KEMO CITY IS A NICE PLACE TO VISIT

On line

Το πανελλαδικό δίκτυο της CompuLink επεκτείνεται συνεχώς και πλέον πρόσβαση στην CompuLink μπορεί να πραγματοποιηθεί από δώδεκα σημεία της Ελλάδας. Οι κόμβοι του δικτύου θα αυξάνονται συνεχώς τους επόμενους μήνες, με προοπτική να καλυφθούν όλοι οι νομοί της Ελλάδας, οι οποίοι θα έχουν άμεση πρόσβαση στο Internet.

Οι τρόποι πρόσβασης στους δώδεκα κόμβους της CompuLink αναφέρονται στη συνέχεια. Εν τω μεταξύ, η λειτουργία του νέου υπερ-server της CompuLink βελτιώνεται συνεχώς και οι system operators (κατά κόσμο CLs) κάνουν ό,τι είναι δυνατό προκειμένου να ομαλοποιηθεί κατά το μέγιστο η λειτουργία του SG Challenge-L, που αυτήν τη στιγμή εργάζεται στο 100% των δυνατοτήτων του χωρίς κανένα πρόβλημα.

Η νέα γραμμή των 256KB για τη σύνδεση της CompuLink με το IBM Global Network βρίσκεται σε πειραματική φάση λειτουργίας και το μόνο που απομένει είναι να εγκαταστήσει ο ΟΤΕ την τοπική γραμμή HellasCom, που με βάση το ανακοινωθέν χρονοδιάγραμμα αναμένεται να είναι on-line μέχρι τέλη Μαΐου - αρχές Ιουνίου. Αλλη μια νέα και ευπρόσδεκτη προσθήκη στο τηλεπικοινωνιακό σύστημα της CompuLink είναι οι 20 νέες dial-up γραμμές που είναι προσβάσιμες από τη συνοπτική 9249949. Ετσι, τα εκνευριστικά BUSY μηνύματα των modems έχουν προς το παρόν εξαλειφθεί.

Το τμήμα εξυπηρέτησης συνδρομητών της CompuLink αναβαθμίζεται και σύντομα θα διαθέτει το δικό του τηλεφωνικό κέντρο, αποκλειστικά για χρήση από τους συνδρομητές του συστήματος που έχουν οποιοδήποτε τεχνικό πρόβλημα. Το τμήμα θα λειτουργεί καθημερινά από τις 9:00 έως τις 2:00 π.μ. και τα Σαββατοκύριακα από 9:00 έως 1:00 π.μ.

Τέλος, θα ήθελα να σας προσκαλέσω στην ανοιξιάτικη Cyberia, που όπως πάντα θα γίνει στο Holiday Inn εντός Μαΐου. Μεταξύ των άλλων, κατά τη διάρκειά της θα πραγματοποιηθεί και ο τελικός του νέου διαγωνισμού του Air Warrior, όπου οι virtual pilots θα δοκιμάσουν τις τεχνικές τους ενώπιον ζωντανού ακροατηρίου. Περισσότερες λεπτομέρειες τον επόμενο μήνα.

Γιώργος Κουρκουτάς
anaconda@compulink.gr

ΤΟ ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΟ PROFILE ΤΗΣ COMPULINK

Το τηλεπικοινωνιακό profile του Δικτύου της CompuLink παρουσιάζει σήμερα την ακόλουθη εικόνα:

COMPULINK ΑΘΗΝΩΝ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (136 γραμμές): 9242220 (συνοπτική x 72)
  9249949 (συνοπτική x 64)

COMPULINK ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (46 γραμμές): 244125 (συνοπτική x 46)

COMPULINK ΚΡΗΤΗΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (5 γραμμές): 224816, 224964, 225605, 225689, 24840

COMPULINK ΠΑΤΡΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (8 γραμμές): 990900, 992724-30

COMPULINK ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (8 γραμμές): 73703 (συνοπτική x 3)
  73711 (συνοπτική x 5)

COMPULINK ΡΟΔΟΥ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (7 γραμμές): 79579, 79407-12

COMPULINK ΛΑΡΙΣΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (8 γραμμές): 622160 (συνοπτική x 8)

COMPULINK ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (8 γραμμές): 80160

COMPULINK ΒΕΡΟΙΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (4 γραμμές): 72523

COMPULINK ΚΟΖΑΝΗΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (6 γραμμές): 29216

COMPULINK ΣΕΡΡΩΝ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (5 γραμμές): 54237, 56191, 54362, 54067, 54066

COMPULINK ΦΛΩΡΙΝΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (4 γραμμές): 46036-9

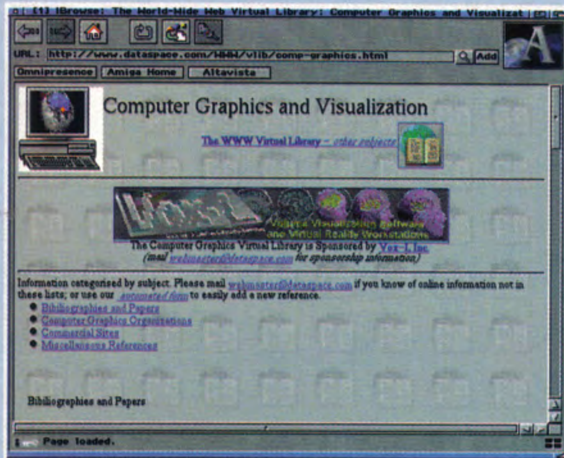
COMPULINK ΧΙΟΥ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (5 γραμμές): 43168-9, 43195-6, 43442

COMPULINK ΚΑΒΑΛΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (5 γραμμές): 224333, 224351, 224357, 224376, 224388

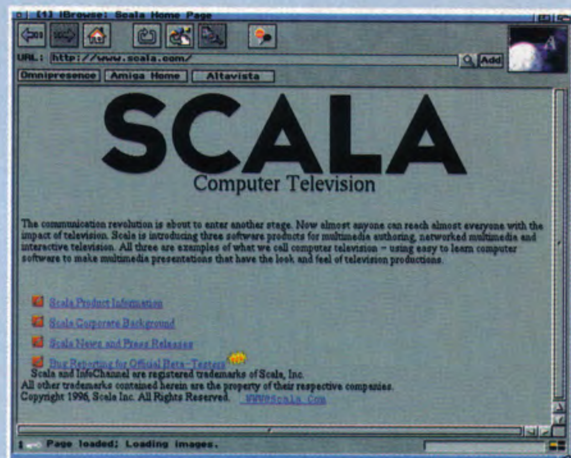
COMPULINK ΧΑΛΚΙΔΑΣ
- Πρόσβαση μέσω τηλεφωνικού δικτύου (8 γραμμές): 84620, 84621, 84623, 84631, 84605, 84610, 84604, 84625

- Πρόσβαση μέσω Internet: telnet zeus.compulink.gr
- Πρόσβαση (6 κανάλια) μέσω δικτύου x.25 (Hellaspac): 0961-22222 (nua: 3150202100)
- WWW Server http://www.compulink.gr

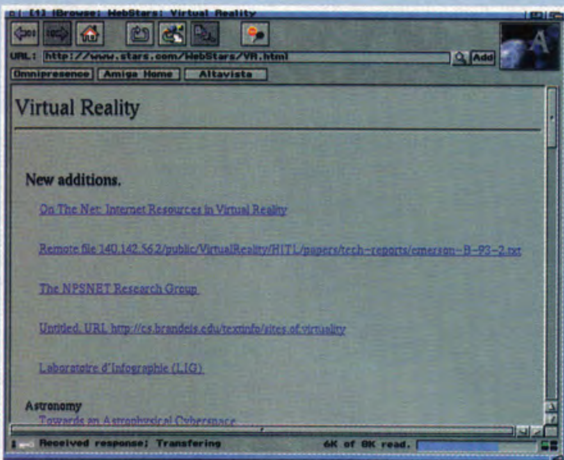
WWW SITES ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ COMPUTER GRAPHICS



http://www.dataspace.com/WWW/vlib/comp-graphics.html
Σε αυτό το site θα βρείτε εκατοντάδες links σχετικά με computer graphics.



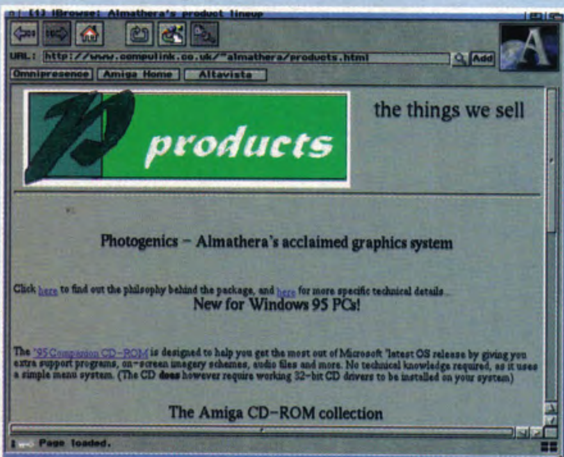
http://www.scala.com
Το επίσημο site των multimedia εφαρμογών Scala.



http://www.stars.com/WebStars/VR.html
Πολλά links σχετικά με virtual reality.



http://204.157.146.105
Εδώ θα βρείτε πολλές πληροφορίες σχετικά με 3D Objects, Lightwave, Textures κ.λπ.



http://www.compulink.co.uk/~almathera
Η σελίδα του 24-bit paint program Photogenics.



http://www.maxon-computer.com/Produkte/Produkt_C4D/C4D_Home.html
Η σελίδα του Cinema 4D.

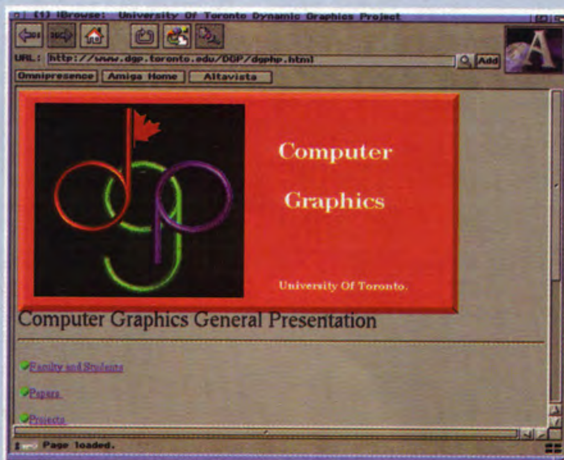
WWW SITES ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ COMPUTER GRAPHICS



http://www.newtek.com
Η επίσημη σελίδα του Video Toaster και του Lightwave 3D.



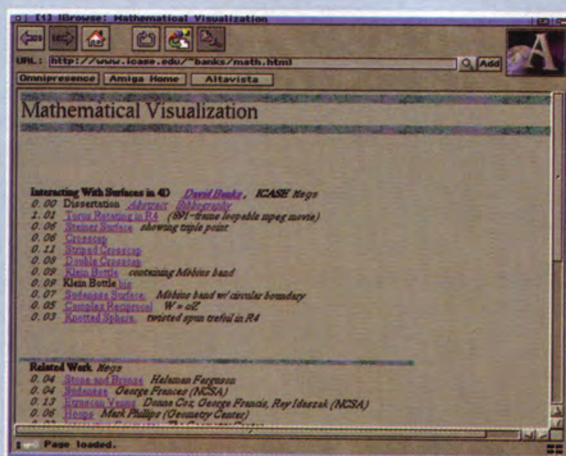
http://www.reasearch.microsoft.com/research/graphics
Τμήμα έρευνας γραφικών της Microsoft.



http://www.dgp.toronto.edu/DGP/dgphp.html
Τμήμα γραφικών του Πανεπιστημίου του Toronto.



http://www.cis.upenn.edu/~hms
Τμήμα Human Modeling & Simulation του Πανεπιστημίου της Pennsylvania.



http://www.icase.edu/~banks/math.html
Mathematical Visualization.



http://www.studio.sgi.com
Silicon Graphics CG.





ΕΝΟΙΚΙΑΖΕΤΑΙ

http://www.compulink.gr/mall

ΤΩΡΑ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΣΑΣ ΤΑΞΙΔΕΥΟΥΝ ΠΑΝΤΟΥ

COSMOS CYBERMALL! Ανοίξαμε το πρώτο ηλεκτρονικό εμπορικό κέντρο. Είναι άνετο, λειτουργικό, ασφαλές και υπερσύγχρονο.

Το COSMOS CYBERMALL είναι έτοιμο να φιλοξενήσει και το δικό σας ηλεκτρονικό κατάστημα και να κάνει τα προϊόντα σας προσιτά σε χιλιάδες καταναλωτές στην Ελλάδα ή το εξωτερικό μέσω του Internet και του World Wide Web.

Τώρα πια δεν χρειάζεται να ενοικιάζετε πανάκριβους χώρους. Το CYBERMALL είναι γεγονός και είναι το μόνο που σας δίνει τη δυνατότητα να ανοίξετε εύκολα το δικό σας κατάστημα, να προωθήσετε και να πουλήσετε τα προϊόντα σας σε ένα ευρύ καταναλωτικό κοινό με τον πιο σύγχρονο, αποτελεσματικό και οικονομικό τρόπο.

ΑΝΟΙΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ VIRTUAL ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Για ενοικιάσεις χώρων παρακαλούμε επικοινωνήστε με τον κ. Δ. Κοντογιάννη στα τηλέφωνα 9238672, 9225520 ή στείλτε mail στην ηλεκτρονική διεύθυνση condor@compulink.gr.

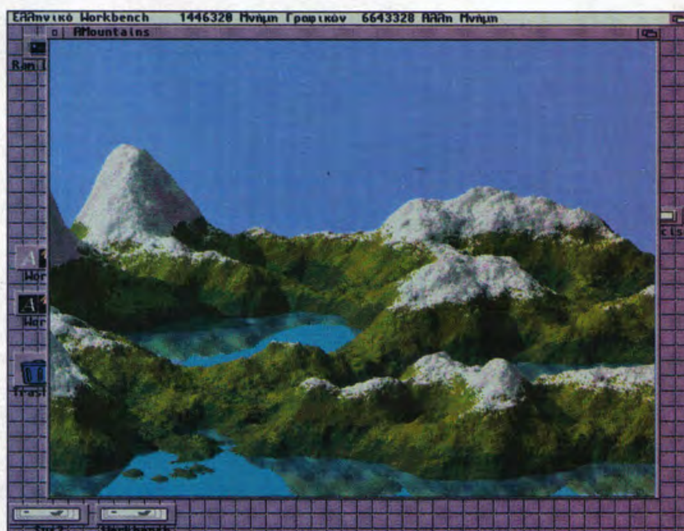


ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672, 9228447, 9225520, fax: 9242219, e-mail: marcom@compulink.gr
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

Public Domain

Και αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε αρκετά ενδιαφέροντα public domain προγράμματα, που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

• του Γ. Κουρκουτά



AMountains

(Amiga)



Αυτό το μικρό πρόγραμμα σχηματίζει με τυχαίο τρόπο fractal τοπία. Ανοίγει ένα παράθυρο επάνω στο Workbench και, για την απεικόνιση των τοπίων που δημιουργεί, χρησιμοποιεί τον προκαθορισμένο αριθμό χρωμάτων του Workbench, δηλαδή από 2 έως 256 χρώματα που είναι και το παράδειγμά μας. Ο συγγραφέας του είναι ο Michael Buhnisch από τη Γερμανία και για τη συγγραφή του βασίστηκε σε ένα παρόμοιο πρόγραμμα, το xmountains 2.4, που τρέχει σε μεγάλα συστήματα Unix με το παραθυρικό λειτουργικό X Window.

Για να τρέξετε το πρόγραμμα αυτό χρειάζεστε τουλάχιστον Kickstart 3.0 και έναν μαθηματικό επεξεργαστή. Στο πακέτο διανομής του υπάρχει ειδική έκδοση για 68040 και για 68030/68882. Οσο πιο γρήγορο είναι το μηχάνημά σας τόσο πιο γρήγορα δημιουργείται το τοπίο που βλέπετε και η εικόνα κυλάει προς τα αριστερά, δίνοντας την εντύπωση μίας κάμερας που παίρνει εικόνες από συνεχόμενες βουνοκορφές. Το αποτέλεσμα, όπως βλέπετε και στην εικόνα, είναι αρκετά ικανοποιητικό.

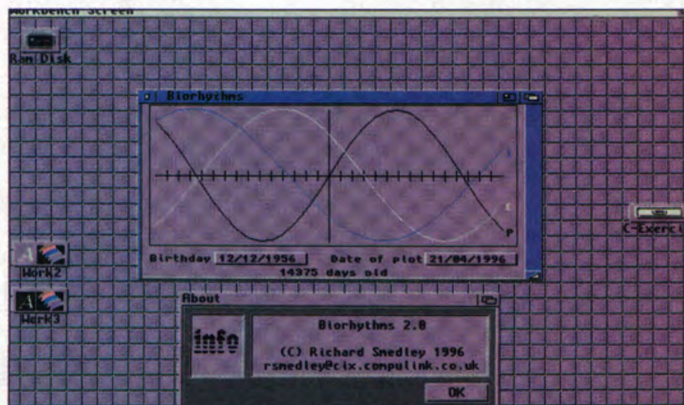
Το καταπληκτικό είναι ότι ο συγγραφέας μέσα στο πακέτο έχει συμπεριλάβει όλο τον κώδικα του προγράμματος, που σημειωτέον είναι γραμμένο σε γλώσσα C. Επομένως, η εκπαιδευτική αξία του προγράμματος για όσους ενδιαφερθούν είναι μεγάλη.

Biorhythms 2.0

(Amiga)



Το Biorhythms 2.0 σας δείχνει τους βιορυθμούς σας. Εσείς του δίνετε την ημερομηνία γεννήσεώς σας και αυτό σας απεικονίζει τους βιορυθμούς σας, παίρνοντας την τρέχουσα ημερομηνία από το ρολόι του συστήματός σας. Σας εμφανίζει τις τρεις βασικές κατηγορίες δηλαδή τη φυσική, τη συναισθηματική και, τέλος, την πνευματική. Αν το παρακολουθείτε συχνά ίσως διαπιστώσετε γιατί ορισμένες μέρες του μήνα είστε κακόκεφοι, χωρίς καμιά φανερή αιτία, ενώ άλλες έχετε φοβερά κέφια. Ο συγγραφέας του είναι από την Αγγλία και το πρόγραμμα ανήκει στην κατηγορία των freeware.



Public Domain

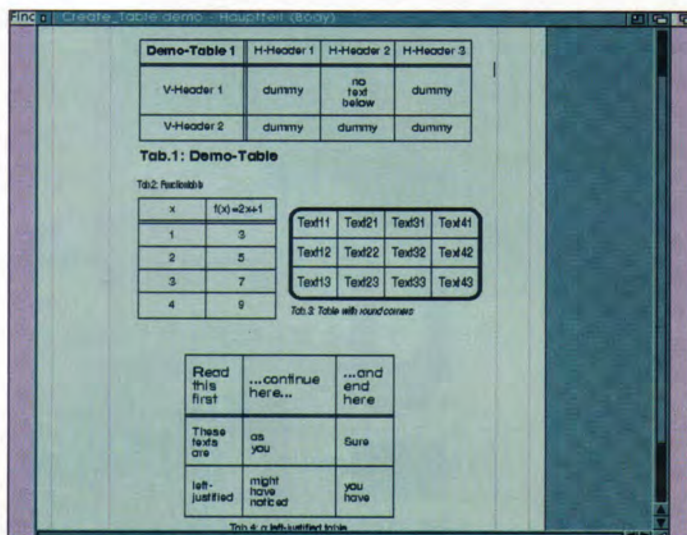
Create_Table v1.1

(Amiga)



Το συγκεκριμένο πρόγραμμα έρχεται να καλύψει ένα από τα κενά του FinalWriter, όσον αφορά στη δημιουργία πινάκων. Το FinalWriter, αν και διαθέτει ισχυρά εργαλεία για τη δημιουργία αντικειμένων όπως γραμμών, τετραγώνων και πλαισίων κειμένου, δεν φτιάχνει πίνακες όπως συναντάμε στο WordWorth ή το Word στα PCs. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι γραμμένο σε γλώσσα Arrex και αναπτύχθηκε για την έκδοση 4 του FW. Με τη βοήθειά του φτιάχνετε πίνακες με όσες στήλες και γραμμές θέλετε. Σας ζητάει τα δεδομένα σας, χρησιμοποιώντας τα πλαίσια διαλόγου του FinalWriter και τελικά σχηματίζει τον πίνακα μέσω των εργαλείων του FW. Ο πίνακας έπειτα μπορεί να μετακινηθεί, να αλλάξει μέγεθος και έχει όλες τις ιδιότητες των αντικειμένων του FW.

Το πρόγραμμα για να χρησιμοποιηθεί, πρέπει να καθίσταται ενεργός η γλώσσα Arrex και μπορεί να τοποθετηθεί ως εντολή στο user menu του FW. Είναι shareware και μπορείτε να το χρησιμοποιείσετε για τέσσερις εβδομάδες χωρίς καμία οικονομική υποχρέωση. Παρατηρώντας δε



την εικόνα, θα δείτε ότι τα αποτελέσματα είναι πάρα πολύ καλά.

LhaDir.dopus 1.12

(Amiga)



Το utility αυτό δίνει στο γνωστό μας DirectoryOpus τη δυνατότητα να παρουσιάζει τα περιεχόμενα των συμπιεσμένων αρχείων Lha στο παράθυρο του directory και να εργαζόμαστε σε αυτά σαν να επρόκειτο για ασυμπίεστα αρχεία σε ένα κανονικό directory. Ετσι με το LhaDir.dopus μπορούμε να μετακινηθούμε μέσα στα συρτάρια των συμπιεσμένων αρχείων, να διαβάσουμε, να δούμε, να ακούσουμε αρχεία από ένα συμπιεσμένο, να διαγράψουμε ή να προσθέσουμε αρχεία στο συμπιεσμένο και όλα αυτά με τα ήδη υπάρχοντα κουμπιά του DOpus. Είναι αρκετά γρηγορότερο από τα υπόλοιπα που κυκλοφορούν και καταλαβαίνει τα τυχόν λάθη. Είναι γραμμένο σε γλώσσα Arrex και η εγκατάστασή του είναι πολύ εύκολη. Ο συγγραφέας του είναι Γερμανός και το πρόγραμμα διατίθεται εντελώς δωρεάν.

AppTrashcan v1.1

(Amiga)



Αυτό το μικρό utility το τοποθετείτε στο συρτάρι WBStartup και αμέσως μετά την εκκίνηση εμφανίζεται στην οθόνη του Workbench ένα εικονίδιο (Appicon) με τη μορφή ενός σκουπιδοτενεκέ. Αυτός ο σκουπιδοτενεκές λειτουργεί ακριβώς όπως ο σκουπιδοτενεκές στους υπολογιστές Macintosh. Συγκεκριμένα, μπορείτε να σύρετε σε αυτόν ένα πρόγραμμα από το εικονίδιό του και να το βάλετε μέσα. Το πρόγραμμα τότε θα μετακινηθεί σε ένα directory με την ονομασία Trashcan που θα δημιουργηθεί στο root του δίσκου, στον οποίο βρίσκεται και το πρόγραμμα. Οταν θέλουμε να αδειάσει ο σκουπιδοτενεκές, επιλέγουμε Empty Trash από το μενού Tools του Workbench. Το συγκεκριμένο utility είναι shareware και ο συγγραφέας του, που είναι Αγγλος, ζητάει μόνο 5 αγγλικές λίρες.

AMIGA & ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ

AMIGA

• του Γ. Μυλωνάκη

Αν αποφασίσετε κάποτε να ασχοληθείτε σοβαρά με τον υπολογιστή σας, ένα από τα πρώτα ζητήματα που θα σας απασχολήσουν είναι η χρήση των διάφορων τύπων γραμματοσειρών, οι οποίες κυκλοφορούν στο εμπόριο.

Γραμματοσειρές, επιτραπέζια τυπογραφία, σελιδοποίηση και άλλα πολλά ορίζουν ένα σύνολο εργασιών, στο οποίο η Amiga έχει αποκλεισθεί από τον επαγγελματικό χώρο. Ολοι μας έχουμε ακούσει για τους Macintosh και το QuarkXPress, καθώς και για διάφορα μεγάλα προγράμματα στο χώρο των PCs, όπως για παράδειγμα το Ventura Publishing, το Corel, το Word και πολλά άλλα. Στο χώρο της Amiga, αντίστοιχα, συναντάμε τα - όχι και τόσο γνωστά, πάντως, στον επαγγελματικό χώρο - προγράμματα Pagestream 3.1, FinalWriter 4.02, WordWorth 5, ProVector 3 και Art Expression, καθώς και ορισμένα άλλα, πιο παλιά προγράμματα.

Πίσω από όλες αυτές τις εφαρμογές, οι οποίες εντάσσονται στο χώρο της επιτραπέζιας τυπογραφίας (DTP), και ανεξάρτητα από την υπολογιστική πλατφόρμα, βρίσκεται η τεχνολογία των σύγχρονων γραμματοσειρών.

Η τεχνολογία αυτού του είδους είναι υπεύθυνη για τη δυνατότητα WYSIWYG (προφέρεται γουίζι-γουίγκ και προέρχεται



ΕΙΚ. 1





από τα αρχικά των λέξεων "What You See Is What You Get", φράση που αποδίδεται ελεύθερα ως "ό,τι βλέπεις στην οθόνη, αυτό τυπώνεται") αυτών των εφαρμογών, όπως θα δούμε στη συνέχεια.

Στο παρόν άρθρο θα εξετάσουμε συνοπτικά τη δομή μίας γραμματοσειράς, τι αντιπροσωπεύει για τον υπολογιστή και τι για τον άνθρωπο, τις διάφορες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται και όλα αυτά με γνώμονα το πώς μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε στην Amiga.

ΕΝ ΑΡΧΗ...

Οι υπολογιστές αντιλαμβάνονται τα στοιχεία που τους δίνουμε μόνο ως ακολουθίες αριθμών. Προκειμένου να μπορέσει, λοιπόν, να επικοινωνήσει ο άνθρωπος μαζί τους, έπρεπε να κωδικοποιήσει όλους τους χαρακτήρες που απαρτίζουν το αλφάβητό του σε αριθμούς. Με αυτό τον τρόπο, ο υπολογιστής μπορεί να "αντιληφθεί" τα διάφορα γράμματα.

Σήμερα, το πρότυπο κωδικοποίησης αναφέρεται ως κωδικοποίηση ASCII (από τα αρχικά των λέξεων "American Standard Code for Information Interchange"). Σύμφωνα με αυτή την κωδικοποίηση, κάθε σετ χαρακτήρων (δηλαδή μία γραμματοσειρά) αποτελείται από 256 θέσεις (από το 0 έως το 255). Ετσι, έχουμε 256 θέσεις για να απεικονίσουμε τις μορφές των στοιχείων ενός πλήρους αλφάβητου.

Σύμφωνα με αυτή την αντιστοιχία, το γράμμα W αντιπροσωπεύεται από τη θέση 87, το γράμμα Q από τη θέση 81 κ.ο.κ. Ετσι, λοιπόν, κάθε κείμενο που γράφουμε, ο υπολογιστής το καταλαβαίνει και το αποθηκεύει ως μία ακολουθία των αντίστοιχων αριθμών (θέσεων) ASCII.

Στην εικόνα 1, στο πάνω μέρος, απεικονίζεται το σύνολο των χαρακτήρων που απαρτίζουν τη γραμματοσειρά helvetica, ενώ στο κάτω μέρος απεικονίζεται η γραμματοσειρά HellasArial των Windows, η οποία διαθέτει και ελληνικούς χαρακτήρες. Η αρίθμηση ξεκινά από το πρώτο τετραγωνάκι ως 0.

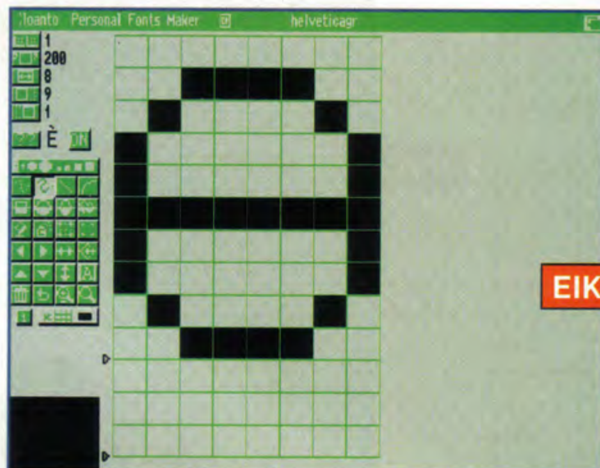
ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ

Οι πρώτες γραμματοσειρές που αναπτύχθηκαν ήταν οι λεγόμενες χαρτογραφικές (bitmapped) γραμματοσειρές. Σε καθεμία θέση από αυτές τις 256 του σετ χαρακτήρων, αντιπροσωπεύεται ένα πλέγμα συγκεκριμένων διαστάσεων (για παράδειγμα, 8x11), στο οποίο κάποια τετραγωνάκια είναι μαυρισμένα και κάποια άλλα όχι.

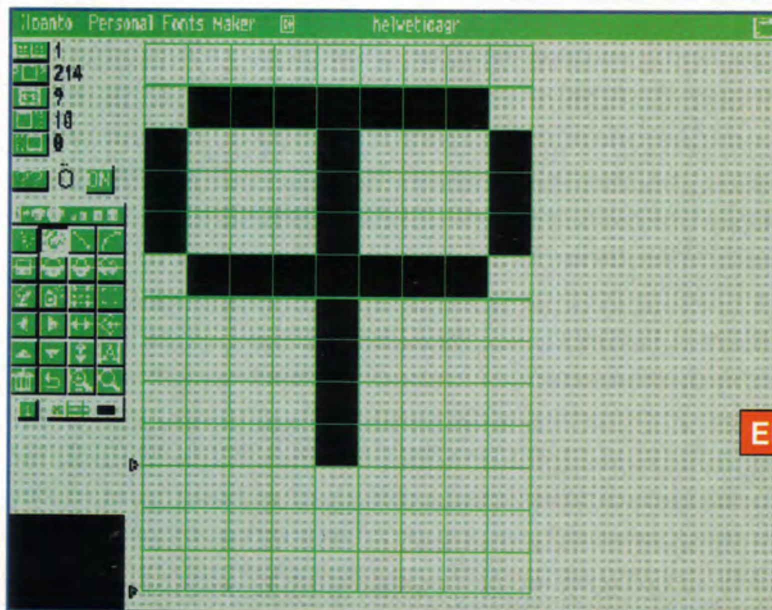
Στις εικόνες 2a και 2b, βλέπουμε τα γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου Θ και Φ και πώς αυτά σχηματίζονται με το συγκεκριμένο τρόπο μέσα από το πρόγραμμα Personal Fonts Maker, έκδοση 2.

Τέτοιες χαρτογραφικές γραμματοσειρές υπήρξαν φυσικά και στο πρώτο μοντέλο της Amiga που κυκλοφόρησε, ενώ εξακολουθούν να υπάρχουν ακόμα. Σε σύγχρονα λειτουργικά συστήματα, όπως το AmigaDos ή τα Windows, τέτοιες χαρτογραφικές γραμματοσειρές χρησιμοποιούνται συνήθως ως γραμματοσειρές του λειτουργικού συστήματος. Δηλαδή, τα μηνύματα του AmigaDos ή αυτά του Workbench απεικονίζονται με μία χαρτογραφική γραμματοσειρά, η οποία είναι ενσωματωμένη μέσα στη μνήμη ROM του μηχανήματος, εάν βέβαια δεν έχετε αλλάξει τις επιλογές του εργοστασίου.

Πρόκειται για τη λατινική topaz, σε μεγέθη των 8, 9 και 11 στιγμών. Παράλληλα, στο directory FONTS: του συστήματος αποθηκεύονται και οι υπόλοιπες χαρτογραφικές γραμματοσει-

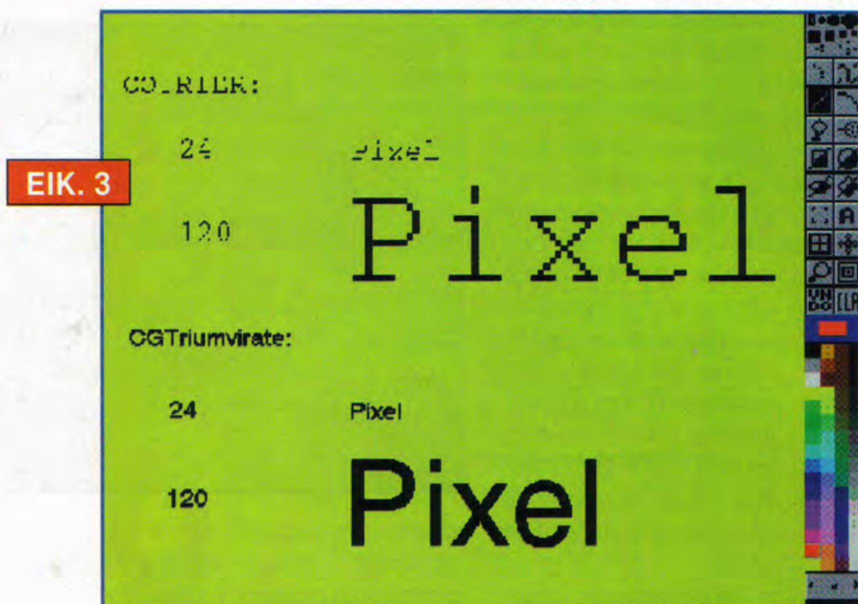


ΕΙΚ. 2a



ΕΙΚ. 2b

μίας τέτοιας γραμματοσειράς, για παράδειγμα της courier. Αν δεν έχετε πειράξει κάτι, θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν πέντε αρχεία, ως εξής: 11, 13, 15, 18 και 24. Καθένα από αυτά αντιπροσωπεύει τις απεικονίσεις της γραμματοσειράς στα πέντε



ΕΙΚ. 3

ρές που βρίσκονται εγκατεστημένες στο Workbench, όπως είναι η courier, η diamond, η sapphire και άλλες επτά. Αν έχετε σκληρό δίσκο και έχετε εγκαταστήσει πλήρως το Workbench, αυτές οι γραμματοσειρές οφείλουν να υπάρχουν στο συρτάρι FONTS: όπως αναφέραμε.

Το πλεονέκτημα των χαρτογραφικών γραμματοσειρών είναι ότι είναι πάρα πολύ γρήγορες, διότι ο υπολογιστής τις απεικονίζει χωρίς να κάνει επιπρόσθετους υπολογισμούς. Το δεύτερο καλό με τις γραμματοσειρές αυτού του τύπου είναι ότι έχουμε έλεγχο επάνω σε κάθε pixel που σχηματίζει τη μορφή του χαρακτήρα μας, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες τεχνολογίες γραμματοσειρών που θα εξετάσουμε σε λίγο.

Το αρνητικό σημείο αυτών των γραμματοσειρών είναι ότι πρέπει να υπάρχουν από πριν αποθηκευμένα τα μεγέθη που θα χρησιμοποιήσετε. Ανοίξτε το συρτάρι FONTS: του συστήματος και κοιτάξτε στο συρτάρι αντίστοιχα μεγέθη.

Οταν εμείς ζητήσουμε, μέσω κάποιου προγράμματος (πάρτε για παράδειγμα το Dpaint), από τον υπολογιστή να χρησιμοποιήσει τη γραμματοσειρά σε μέγεθος 120 στιγμών, θα χρησιμοποιήσει αυτό των 24 και θα το παραμορφώσει. Αυτή είναι η αιτία, για την οποία βλέπουμε χαρακτήρες με δοντάκια στο πλάι τους είτε στην οθόνη είτε στον εκτυπωτή.

Αυτό φαίνεται χαρακτηριστικά στην εικόνα 3, όπου απεικονίζεται η courier στο φυσικό της μέγεθος των 24 στιγμών και στο παραμορφωμένο των 120. Από κάτω υπάρχει η διανυσματική γραμματοσειρά CGtriumvirate, αλλά σε αυτές θα αναφερθούμε στη συνέχεια, αφού πρώτα εξετάσουμε πώς βάζουμε...

...ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΤΗΝ AMIGA

Η γραμματοσειρά topaz ή η courier, την οποία είδαμε παραπάνω, καθώς και όλες οι υπόλοιπες χαρτογραφικές γραμματοσειρές που βρίσκονται μέσα στο λειτουργικό σύστημα είναι λατινικές. Αυτό σημαίνει ότι έχουν "ζωγραφισμένους" μόνο τους ξένους χαρακτήρες. Αυτές οι γραμματοσειρές περιέχουν δηλαδή μόνο τις μορφές των χαρακτήρων που απεικονίζονται στην εικόνα 1, με τη γραμματοσειρά helvetica.

Προκειμένου, όμως, να γράψουμε ελληνικά και να διαβάσουμε ελληνικά από έναν υπολογιστή, θα πρέπει αυτός να διαθέτει γραμματοσειρές, στις οποίες υπάρχουν - μαζί με τις μορφές των λατινικών χαρακτήρων - και οι μορφές των χαρακτήρων του ελληνικού αλφάβητου, όπως είναι η γραμματοσειρά HellasArial, στην εικόνα 1. Αρα, εμείς, οι Ελληνες χρήστες της Amiga, χρειαζόμαστε γραμματοσειρές που θα περιέχουν και το ελληνικό αλφάβητο.

Δυστυχώς, όμως, για την Amiga, δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε χαρτογραφικές γραμματοσειρές άλλων υπολογιστών. Ετσι, πρέπει να περιοριστούμε στο δικό μας χώρο. Και επειδή η κατασκευή μίας χαρτογραφικής γραμματοσειράς δεν είναι και πολύ δύσκολη, έχουν κυκλοφορήσει αρκετές ελληνικές, τις οποίες μπορείτε να βρείτε σε διάφορα σημεία πρόσβασης: σε public domain προγράμματα, στο "δωρεάν" ελληνικό Workbench που έχει κυκλοφορήσει από την ομάδα των Cool-Boys ή από τη μετέπειτα εμπορική έκδοση του ελληνικού Workbench.

Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι βρήκατε μία ελληνική χαρτογραφική γραμματοσειρά που κυκλοφορεί, τη hellas. Αφού την τοποθετήσετε στο δίσκο σας, στο συρτάρι FONTS: του συστήματός σας θα υπάρχουν ένα αρχείο hellas.font και ένα συρτάρι hellas, το οποίο περιέχει τρία αρχεία: το 8, το 9e και το 11. Ακριβώς όπως και στην courier, έτσι και εδώ αυτά τα αρχεία αντιπροσωπεύουν τα τρία διαθέσιμα μεγέθη της γραμματοσειράς hellas.

Επειτα πρέπει να δηλώσουμε στο σύστημα να χρησιμοποιεί κατά την εκκίνηση όχι την προκαθορισμένη γραμματοσειρά του συστήματος topaz που υπάρχει στη ROM του Kickstart, αλλά τη δική μας, τη hellas. Για να δηλώσουμε αυτή την αλλαγή, χρειαζόμαστε την εντολή FF, η οποία θα σας δοθεί μαζί με το (δωρεάν) ελληνικό Workbench. Εδώ πρέπει να επισημάνουμε ότι στην έκδοση 3.1 του λειτουργικού συστήματος, αυτή η εντολή περιέχεται στη ROM.

Αφού τοποθετήσετε το αρχείο αυτής της εντολής στο συρτάρι C: του δίσκου σας, προς το τέλος του αρχείου startup-sequence και με τη βοήθεια ενός text-editor τοποθετήστε την εξής γραμμή: FF >NIL: hellas.font -0. Το startup-sequence βρίσκεται στο συρτάρι S: του συστήματός σας και εκτελείται κάθε φορά που ανοίγετε την Amiga.

Αφού δηλώσουμε στην Amiga να αλλάξει τη γραμματοσειρά συστήματος, προκειμένου να περιέχει ελληνικά, απομένει να βρούμε και έναν τρόπο για να δηλώνουμε πότε θα γράφουμε με τους αγγλικούς χαρακτήρες και πότε με τους ελληνικούς. Σε αυτό θα μας βοηθήσει η ρουτίνα hellas, την οποία επίσης θα βρείτε στο δωρεάν ελληνικό Workbench. (Προσοχή! Στην εμπορική έκδοση του ελληνικού Workbench, τα πράγματα είναι διαφορετικά.) Αυτή τη ρουτίνα μπορείτε να την τοποθετήσετε στο συρτάρι WBStartup του δίσκου σας, έτσι ώστε να εκτελείται κάθε φορά που ξεκινά το σύστημά σας.

Αν όλα πάνε καλά, πατώντας το αριστερό πλήκτρο Amiga και το Space, το πληκτρολόγιό σας θα αλλάζει σε ελληνική διάταξη και θα μπορείτε να γράφετε με τους ελληνικούς χαρακτήρες.

Η ΕΞΕΛΙΞΗ

Οι χαρτογραφικές (bit-mapped) γραμματοσειρές συνόδευσαν για αρκετά χρόνια τους υπολογιστές μας, έως την εμφάνιση του λειτουργικού συστήματος 2.04. Σε αυτή την έκδοση του λειτουργικού συστήματος της Amiga, η Commodore εισήγαγε για πρώτη φορά την τεχνολογία των λεγόμενων "διανυσματικών" (outlines) γραμματοσειρών. Εδώ, η ιδέα είναι ότι μπορούμε να περιγράψουμε για κάθε στοιχείο της γραμματοσειράς τις καμπύλες, τις ευθείες και τις γραμμές που φτιάχνουν το σχήμα του και να αφήσουμε τον υπολογιστή να το σχεδιάσει στο επιθυμητό κάθε φορά για εμάς μέγεθος.

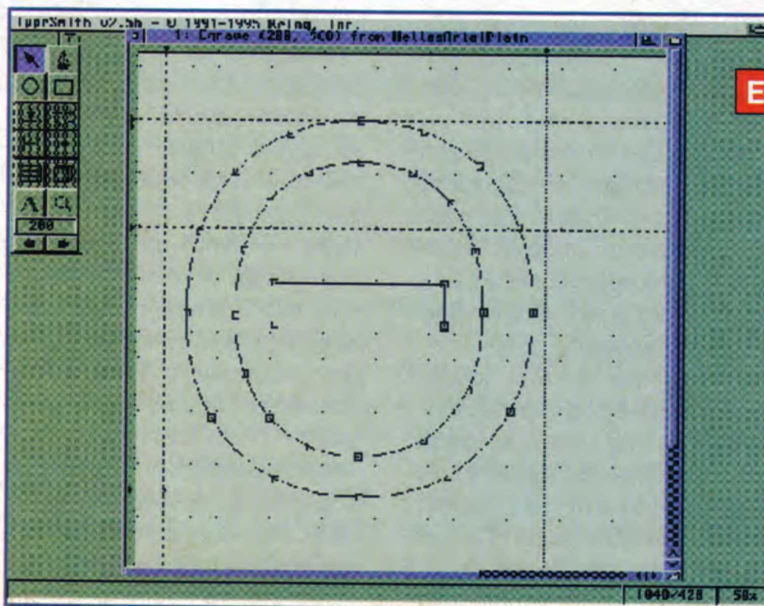
Ετσι, στην περίπτωση αυτή, κάθε γράμμα δεν αντιστοιχίζεται σε ένα πλέγμα κουκκίδων, όπως συμβαίνει στις χαρτογραφικές γραμματοσειρές, αλλά σε μία σειρά σημείων και ευθειών που τα συνδέουν. Με αυτή την τεχνολογία, δηλαδή, όταν σχεδιάζουμε χαρακτήρες, δίνουμε μία μαθηματική περιγραφή της μορφής τους και, στην ουσία, ο υπολογιστής ξέρει ακριβώς μόνο το περίγραμμά τους. Στην εικόνα 4a και στην εικόνα 4b, φαίνονται τα περιγράμματα των ελληνικών χαρακτήρων Θ και Φ, έτσι όπως έχουν σχεδιαστεί στη γραμματοσειρά HellasArial των Windows. Προσέξτε πόσο ομαλότερο είναι το σχήμα των γραμμάτων με αυτό τον τρόπο,

ΧΩΡΙΣ Joystick

σε σύγκριση με αυτό των εικόνων 2a και 2b, αντίστοιχα.

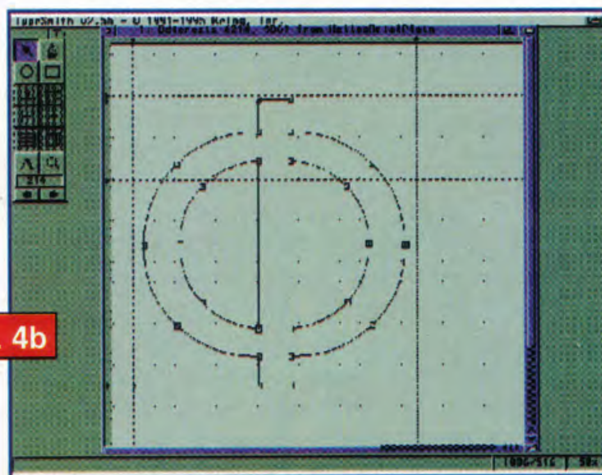
Οταν σε μία εφαρμογή χρησιμοποιούμε αυτού του είδους τις γραμματοσειρές, το σύστημα πληροφορείται το μέγεθος που θέλουμε να έχει το γράμμα μας και το σχηματίζει από την αρχή. Συνεπώς, όσο και αν αυξήσουμε το μέγεθος των γραμμάτων που χρησιμοποιούμε, η εμφάνισή τους θα είναι άψογη στην οθόνη και, ακόμα περισσότερο, στην εκτύπωση, καθώς οι εκτυπωτές έχουν φτάσει πια σε μεγαλύτερες αναλύσεις από ό,τι οι οθόνες μας.

Προκειμένου ο υπολογιστής να απεικονίσει τους χαρακτήρες της γραμματοσειράς στην οθόνη μας, γνωρίζοντας βέβαια το περίγραμμά τους, δημιουργεί πρώτα στην μνήμη μία ψηφιογραφική εικόνα τους στο ζητούμενο μέγεθος και, κατόπιν, τους απεικονίζει. Με άλλα λόγια, μπορούμε να ζητήσουμε από τον υπολογιστή να μας αποδώσει οποιοδήποτε μέγεθος αυτής της γραμματοσειράς, χω-



ΕΙΚ. 4a

Joystick χωρίς


ΕΙΚ. 4b

ρίς να υπάρξει οποιαδήποτε απώλεια στην ποιότητα της εμφάνισής της, έτσι όπως κάναμε στην εικόνα 3. Η γραμματοσειρά CGTriumvirate, την οποία χρησιμοποιήσαμε για αυτό το παράδειγμα, είναι ακριβώς μία διανυσματική γραμματοσειρά και υπάρχει στο Workbench 2.04 και άνω.

Κάθε φορά που ζητάμε ένα διαφορετικό μέγεθος από αυτήν, ο υπολογιστής το σχεδιάζει από την αρχή. Με αυτόν τον τρόπο, αποφεύγονται τα δοντάκια που παρατηρούμε στη γραμματοσειρά courier, εξαιτίας της παραμόρφωσης. Για το λόγο αυτόν, όταν ανοίγουμε για πρώτη φορά μία διανυσματική γραμματοσειρά, παραδείγματος χάριν από το FinalWriter ή από το WordWorth, υπάρχει αρχικά μία μικρή καθυστέρηση, έως ότου σχηματιστεί η χαρτογραφική τους εικόνα.

Επίσης, για τον ίδιο λόγο, οι διανυσματικές γραμματοσειρές απαιτούν περισσότερη μνήμη και καλύτερο επεξεργαστή. Συγκεκριμένα, στις οδηγίες που συνοδεύουν το πακέτο της νέας έκδοσης του WordWorth 5 προτείνεται να μη χρησιμοποιηθούν οι διανυσματικές γραμματοσειρές (truetypes και postscripts), εάν δεν υπάρχει επιπλέον μνήμη και επεξεργαστής τουλάχιστον 68020.

Αν και η βασική ιδέα ήταν ίδια, με την πάροδο του χρόνου παρουσιάστηκαν πολλές μορφές διανυσματικών γραμματοσειρών - ή, πιο σωστά, χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές τεχνολογίες. Ετσι, η Commodore, από την έκδοση 2.04 και άνω του λειτουργικού συστήματος της Amiga, ενσωμάτωσε την τεχνολογία διανυσματικών γραμματοσειρών Agfa Compugraphic Intellifont. Η Apple προίκισε τους Macintosh με τις γραμματοσειρές postscript Type 1 της Adobe systems, ενώ η Microsoft ενσωμάτωσε στα Windows 3.1 τις γραμματοσειρές truetype, οι οποίες διατηρούνται - ανανεωμένες βέβαια - και στα Windows 95.

Δεν θα ασχοληθούμε με την ιστορία αυτών των τεχνολογιών, δηλαδή ποια εμφανίστηκε πρώτη και πώς λειτουργούν. Το βασικό είναι να πάρουμε μία ιδέα για το τι είναι αυτές, ενώ θα σταθούμε στο γεγονός ότι τα αρχεία αυτών των γραμματοσειρών είναι ανεξάρτητα από τον υπολογιστή. Μπορούμε δηλαδή να χρησιμοποιήσουμε στην Amiga ελληνικές γραμματοσειρές truetype ή postscript, οι οποίες έχουν φτιαχτεί και χρησιμοποιούνται σε άλλους υπολογιστές, χωρίς καμιά μετατροπή.

Η κατάσταση, η οποία έχει διαμορφωθεί πλέον, είναι ότι ενώ οι διανυσματικές γραμματοσειρές του τύπου Compugraphic, με τις οποίες προίκισε η Commodore την Amiga, έχουν κάποια ιδιαίτερα καλά στοιχεία, όπως για παράδειγμα το ότι χωρούν μέχρι και 65.535 χαρακτήρες (κάτι που θυμίζει τις πολυγλωσσικές γραμματοσειρές truetype - unicode - των Windows 95), σε εμάς τους Ελληνες είναι άχρηστες, διότι δεν υπάρχουν ελληνικές τέτοιου τύπου. Ετσι, είμαστε υποχρεωμένοι να προσανατολιστούμε στις γραμματοσειρές truetype και type 1.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ TRUETYPES ΣΤΗΝ AMIGA

Αυτές τις γραμματοσειρές μπορούμε να τις βρούμε από το χώρο των Windows. Κλασικές στο χώρο των PCs είναι οι γραμματοσειρές της σειράς hellas (HellasArial, HellasCourier και άλλες) και οι γραμματοσειρές της σειράς PA (PA-Goudies, PA-Fine και άλλες) της γνωστής εταιρίας Πουλιάδης.

Πού μπορούμε, όμως, να τις χρησιμοποιήσουμε; Ετσι όπως είναι, είτε τις πάρουμε από κάτοχο Mac είτε από κάτοχο PC (Windows), τις χρησιμοποιούμε από τον κειμενογράφο WordWorth 3 και άνω. Τις τοποθετούμε στο συρτάρι του προγράμματος WordWorth3/Wwfonts/Truetype και, έπειτα, τρέχουμε το utility InstallOutlines, το οποίο βρίσκεται στο συρτάρι WordWorth3/WwTools. Κατόπιν, τρέχουμε το πρόγραμμα και οι γραμματοσειρές είναι διαθέσιμες απευθείας. Εχοντας τρέξει από πριν τη ρουτίνα hellas, όπως αναφέραμε, εναλλάσσουμε το αγγλικό με το ελληνικό πληκτρολόγιο. Υποστήριξη γραμματοσειρών truetype δεν έχουν οι εκδόσεις που φέρονται ως SE. Truetypes από το FinalWriter δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε απευθείας, αλλά μπορείτε να κάνετε ένα "κόλπο". Για αυτό, θα πρέπει να έχετε στο σκληρό σας δίσκο, μαζί με το FinalWriter, και το WordWorth. Προσοχή! Το "κόλπο πιάνει" μόνο με το WordWorth3 και το WordWorth 5, ενώ δεν πρόκειται να αποφέρει τίπο-

τα με τις εκδόσεις SE του WordWorth.

Αφού, λοιπόν, κάνετε την εγκατάσταση των γραμματοσειρών truetype, όπως είδαμε στο WordWorth, όταν δουλεύετε στο FinalWriter και θέλετε να επιλέξετε γραμματοσειρά, θα πηγαίνετε στο συρτάρι WordWorth3/ WwFonts/UFST. Εκεί, το WordWorth διατηρεί αρχεία που καταλήγουν σε .font και τα οποία αναφέρονται στα truetypes που εγκαταστήσατε. Εφόσον τα επιλέξετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις γραμματοσειρές και μέσα από το FinalWriter, όποια έκδοση και αν έχετε, από τη 2 έως την 4.02.

Ενα πολλά υποσχόμενο πρόγραμμα είναι το Pagestream 3.0, το οποίο χρησιμοποιεί απευθείας τα ελληνικά truetypes των Windows 3.1, αρκεί να έχετε εγκαταστήσει την truetype font engine στο συρτάρι Pagestream3/ Softlogic/Engines.

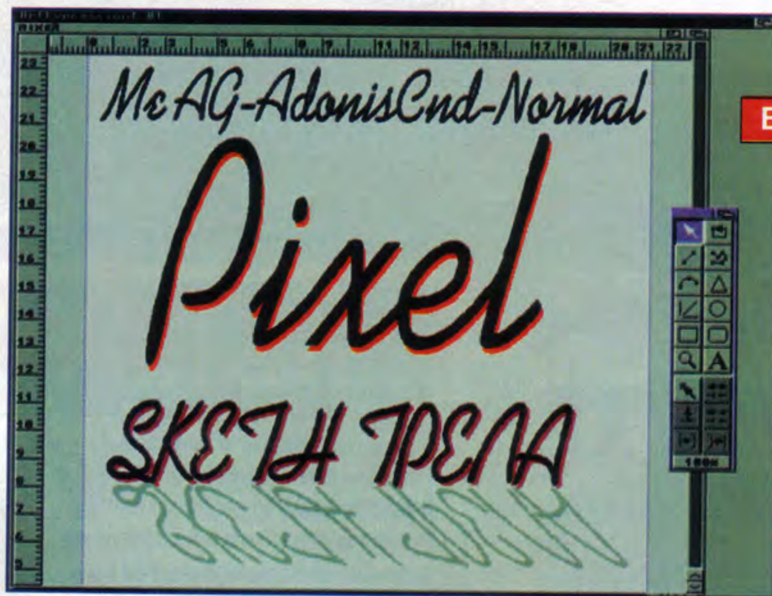
Τέλος, μέσω του προγράμματος TypeSmith 2.5 της Soft-Logic, μπορείτε να φορτώσετε ελληνική γραμματοσειρά truetype και να τη μετατρέψετε σε format compugraphic, έτσι ώστε να τη χρησιμοποιήσετε από το Workbench. Αφού μετατρέψετε τις γραμματοσειρές σε compugraphic και τις εγκαταστήσετε στο Workbench, με τον τρόπο που αναφέρει το User's Guide της Amiga για το Workbench 2.04 και άνω, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε, για παράδειγμα από το Scala.

Αυτό φαίνεται στην εικόνα 6, όπου πήραμε τη γραμματοσειρά truetype Wingdings, η οποία παρέχεται μαζί με τα Windows, τη μετατρέψαμε, μέσω του Typesmith 2.5, σε Format compugraphic και μετά κάναμε την εγκατάσταση, όπως αναφέρει το User's Guide του Workbench. Στη συνέχεια, πήγαμε στο Scala και φτιάξαμε αυτή τη σελίδα, όπου χρησιμοποιήσαμε τα Wingdings...

ΕΛΛΗΝΙΚΑ POSTSCRIPT ΣΤΗΝ AMIGA

Με τις γραμματοσειρές αυτού του είδους, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Εχουν πολύ καλύτερα αποτελέσματα στην απεικόνιση και την εκτύπωση από τα truetypes του Πουλιάδη και, γενικά, θεωρούνται "must" από τους λάτρες της επιτραπέζιας τυπογραφίας. Μπορείτε να τις προμηθευτείτε από φίλους σας ή να τις αγοράσετε, ενώ συνήθως τα αρχεία τους καταλήγουν σε .pfb και συνοδεύονται από άλλα μικρότερα αρχεία σε .afm.

Σε αυτό το format, υπάρχουν πάρα πολύ καλές ελληνικές σχεδιάσεις χαρακτήρων, οι οποίες θα σας καταπλήξουν. Από τη στιγμή που θα τις βάλετε στο σκληρό σας δίσκο, μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε από όλα σχεδόν τα προγράμματα: FinalWriter, WordWorth, Pagestream, ProDraw, ArtExpression, ProVector και άλλα. Δεν απαιτούν οποιουδήποτε είδους μετατροπή. Απλώς, τις τοποθετείτε στα κατάλληλα συρτάρια και τις επιλέγετε. Με αυτές τις γραμματοσειρές, μπορείτε να φτιάξετε - εκτός βέβαια από έγγραφα - και μακέτες, όπου τις χρησιμοποιείται απευθείας.



ΕΙΚ. 5

Στην εικόνα 5, φαίνεται μία ελληνική postscript type 1 γραμματοσειρά, η AG-AdoniCnd-Normal, μέσα από το Art Expression. Μην ξεχνάτε, επίσης, ότι μπορείτε πάντα να τις μετατρέψετε και σε μορφή compugraphic, ακριβώς όπως κάναμε και με τις γραμματοσειρές truetype.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως είδαμε, η τεχνολογία των γραμματοσειρών έχει προχωρήσει πολύ, σε σχέση με τις πρώτες χαρτογραφικές. Το θετικό για τους σοβαρούς χρήστες της Amiga είναι ότι αυτές οι γραμματοσειρές προορίζονται και για αυτούς και, μάλιστα, με ελάχιστο κόστος. Υπάρχει μία πληθώρα ελληνικών σχεδιάσεων, οι οποίες θα δώσουν στις δουλειές σας έναν επαγγελματικό αέρα, τον οποίο συναντάμε μόνο στους PCs και τους Macintosch.

Το μυστικό για αυτό είναι απλό και το είδαμε. Δεν είναι τόσο οι πλατφόρμες ή κάποια τυχόν υπεροχή των διάφορων προγραμμάτων όσο η σωστή δουλειά, η οποία στο χώρο της επιτραπέζιας τυπογραφίας πρέπει να γίνεται, μεταξύ άλλων, και με τις σωστές γραμματοσειρές.

•

NEWS ROLE PLAYING GAMES

NETRUNNER - The Card Game

Στην τρίτη δεκαετία του 21ου αιώνα, ο αληθινός κόσμος δεν είναι παρά η σκιά των προσωπικών μαχών στο Δίκτυο. Η επιβίωσή σας εκεί καθορίζει και την ουσιαστική σας επιβίωση, περίοδος όπου είτε αγωνίζεστε να προωθήσετε την πληροφόρηση είτε προσπαθείτε να την απελευθερώσετε. Ετσι, λοιπόν, εξετάστε τις προοπτικές σας και φτιάξτε τα κατάλληλα chips μνήμης τώρα, γιατί στον κόσμο του "Κυβερνοπάνκ" το να τρέξει το πρόγραμμα είναι ο μόνος τρόπος της δικής σας διαφυγής.

Παιχνίδι με κάρτες της Wizards of the Coast σχεδιασμένο από τον R. Garfield. Διατίθεται σε διπλά decks και boosters των 15 καρτών.

Τιμή της διπλής τράπουλας 5.400, τιμή κάθε booster 900 δρχ.

ILLUMINATI - The Card Game

Ο κόσμος είναι πιο περίεργος από ό,τι νομίζετε! Ολα όσα διαβάζετε στις στήλες των εφημερίδων είναι αλήθεια. Η τηλεφωνική εταιρία ελέγχεται από τους Moonies. Οι γυναίκες των Γερουσιαστών έχουν καταλάβει το Πεντάγωνο. Οι Δρυΐδες λένε ξόρκια για να καταστρέψουν το IRS. Ο Χίτλερ είναι ακόμα ζωντανός ή - τουλάχιστον - ο εγκέφαλός του και δεν μπορείτε να φανταστείτε πού είναι κρυμμένος. Τρελοί επιστήμονες φτιάχνουν lasers ελέγχου μυαλού και έχουν ως στόχο εσένα!

Μυστικές συνωμοσίες εξυφαίνονται παντού! Εχουν εξαπολυθεί για να σας πιάσουν εκτός εάν προλάβετε να τους πιάσετε πρώτοι εσείς. Είστε τώρα ένας από τους Illuminati, τους "μυστικούς άρχοντες" που αγωνίζονται να κατακτήσουν τον κόσμο. Οι ηγέτες των κρατών, οι πολυεθνικές εταιρίες και ολόκληρα έθνη δεν είναι παρά απλά πιόνια στα χέρια σας. Το αποτέλεσμα δεν είναι ποτέ βέβαιο μέχρι να γίνει η τελική μονομαχία.

Το Illuminati είναι ένα παιχνίδι με κάρτες για 2 έως 6 παίκτες. Το Illuminati: New World Order έχει ως σετ ξεκινήματος ένα βιβλίο οδηγιών και δύο τράπουλες που αποτελούνται η καθεμία από 55 τυχαία βαλμένες κάρτες, από σύνολο 409 καρτών της Unlimitted Edition. Διατίθενται και boosters των 15 καρτών. Χρειάζεστε, επίσης, δύο εξάπλευρα ζάρια και κυρίως τη σωστή στρατηγική για να ξεπεράσετε τους φίλους σας στη μάχη για την κυριαρχία της υφηλίου.

Παιχνίδι με κάρτες της Steve Jackson Games.

Τιμή διπλού dem 3.500 δρχ., τιμή booster 900 δρχ.

FAITHS & AVATARS



Πολύτιμες πληροφορίες για Dungeon Masters και παίκτες με χαρακτήρα κληρικών που αναφέρονται στις σφαίρες επιρροής των θεοτήτων και των θνητών μορφών της (avatars) στα Βασίλεια καθώς και στις οργανώσεις των πιστών τους. Στο βοήθημα περιγράφονται νέες τάξεις χαρακτήρων, ξόρκια και λείψανα, μαζί με τη μυθολογία όλων αυτών των δυνάμεων.

Accessory των Forgotten Realms για καινούριους μέχρι και προχωρημένους παίκτες και Dungeon Masters/Απρίλιος '96/Τιμή 5.400 δρχ.

BLEAK HOUSE

Καλώς ήλθατε στο Bleak House, το διάσημο στοιχειωμένο σπίτι, εκεί όπου ο Dr Rudolph Van Richten ανταμώνει το θάνατο. Να είστε εκεί όταν τα φαντάσματα εκείνων που απέτυχε να σώσει ο διασημότερος "κακός" του κόσμου του Ravenloft έρχονται να του δώσουν τη θέση που του αρμόζει στο "πάνθεον" της οικογένειας Van Richten.

Για χαρακτήρες παικτών από 6 έως 12 ετών.

Περιπέτεια για το Ravenloft και για μεσαίου επιπέδου έως και προχωρημένους παίκτες και Dungeon Masters/Απρίλιος '96/Τιμή 7.200 δρχ.



NEWS

ROLE PLAYING GAMES

DRAGONMAGE OF MYSTARA

Γίνεται πόλεμος! Στο επικό επιστέγασμα του Dragonlord Chronicles, ο Αρχοντας των Δράκων έρχεται να συμμαχήσει με τους προηγούμενους εχθρούς του, τους δράκους, ενάντια σε έναν εχθρό από το παρελθόν που απειλεί να καταστρέψει ολόκληρο τον κόσμο.



Βιβλία για την Mystara, Dragonlord Chronicles, Τρίτο Βιβλίο/Απρίλιος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

THE HOBBIT Adventure Boardgame

Ενα παιχνίδι φαντασίας βασισμένο στον κόσμο του J.R.R. Tolkien, το Middle-earth.

Σχεδιασμένο για 2-4 παίκτες και με δυνατότητα να παιχτεί σε 1-2 ώρες, με απλούς και συνάμα έξυπνους κανόνες αλλά και με προοπτική να συναρπάσει τους πιο απαιτητικούς παίκτες.

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάρετε το πιόνι σας και να ξεκινήσετε το ταξίδι σας στη Μέση Γη με μόνα εφόδια λίγα χρήματα και τους πόντους ζωής σας. Στο δρόμο σας θα βρείτε και θα εξερευνήσετε ερημικές τοποθεσίες, θα δώσετε μάχες ενάντια σε τέρατα-πολεμιστές, θα ανακαλύψετε θησαυρούς, θα αποκτήσετε μαγικά αντικείμενα και θα προκαλέσετε τους αντιπάλους σας με τεχνάσματα. Μόλις γίνετε αρκετά δυνατός, θα ταξιδέψετε βόρεια προς το Angmar για να πολεμήσετε με έναν τρελό δράκο, ελπίζοντας να είστε το πρώτο halfling που θα επιβιώσει στην περιοχή του.

Το κουτί του παιχνιδιού Hobbit περιλαμβάνει:

- Χάρτη παιξίματος που παριστάνει με μεγάλη λεπτομέρεια τη βορειοδυτική Μέση Γη.
- Κάρτες (συνολικά 142) χωρισμένες σε οκτώ κατηγορίες.
- 4 πλαστικές φιγούρες Hobbits.
- Μάρκες ζωής και νομίσματα.
- Ζάρια (συνολικά πέντε).
- Φυλλάδιο οδηγιών.

Παιχνίδι της ICE/Τιμή 11.250 δρχ.

UNCAGED: FACES OF SIGIL

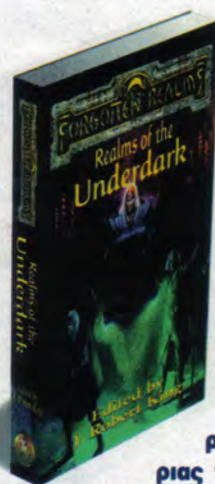


Αυτό το εξαιρετικά σημαντικό "πορτρέτο" της μεγαλύτερης πόλης του πλανητικού πολυδιαστήματος παρουσιάζει για πρώτη φορά τις προσωπικότητες-κλειδιά του Sigil σε παίκτες που θα θελήσουν να τις συναντήσουν ή να τις αποφύγουν, αποκαλύπτοντας ταυτόχρονα ένα λαβύρινθο μηχανορραφιών και συχνά κρυφών σχέσεων.

Accessory για το Planescape και για μεσαίου επιπέδου έως και προχωρημένους Dungeon Masters/ Απρίλιος '96/Τιμή 5.400 δρχ.

Realms of the Underdark

Πέντε μυθιστορήματα με πρωταγωνιστή τον dark elf Drizzt Do' Urdey. Από δημοφιλείς συγγραφείς των Forgotten Realms όπως οι Greenwood, Cunningham και άλλοι, περιλαμβάνει επίσης μία πρώτη παρουσίαση της καινούριας νουβέλας με σκληρό εξώφυλλο του R.A. Salvatore: Passage to Dawn. Ανθολογία που κυκλοφορεί μετά τα Realms of Valor, Realms of Infamy και Realms of Magic/Απρίλιος '96/Τιμή 2.250 δρχ.



Planescape

Κατακτήστε τις διαστάσεις

Δεν χωράει αμφιβολία ότι το Planescape είναι κάτι το διαφορετικό, κάτι πέρα από τους συνηθισμένους κόσμους του AD&D. Αν έχετε βαρεθεί τον κόσμο που παίζετε τόσο καιρό, αν ψάχνετε κάτι διαφορετικό ή, απλώς, ανήκετε στην κατηγορία των καινούριων παικτών που θέλουν να κάνουν μια δυνατή αρχή, δοκιμάστε λίγη από τη μαγεία του πολυσύμπαντος. Θα είναι μια εμπειρία που θα σας μείνει αξέχαστη και σίγουρα δεν θα μετανιώσετε!

του Μίλτου Κύρκου

Στις κλασικές ιστορίες του AD&D οι κόσμοι των διαστάσεων και οι κάτοικοί τους αποτελούσαν απόμακρους μύθους που μόνον οι ισχυροί ήρωες και οι μάγοι κάθε κόσμου μπορούσαν να συναντήσουν και να αντιμετωπίσουν. Τώρα, με τον καινούριο κόσμο της TSR, όλα αυτά αλλάζουν. Το υπερδιαστατικό πολυσύμπαν, το σύνολο όλων των πραγματικοτήτων, ανοίγει τις πύλες του μπροστά σας και σας καλεί για νέες περιπέτειες και συγκινήσεις. Νέοι ορίζοντες, νέοι κίνδυνοι και πολλά άλλα σας περιμένουν στο μαγευτικό κόσμο του Planescape.

Για όσους δεν γνωρίζουν, το Planescape είναι ένας από τους πιο καινούριους κόσμους του AD&D και ασχολείται με το συναρπαστικό κόσμο των διαστάσεων που ενώνουν τις διαφορετικές πραγματικότητες. Αυτό το σκηνικό ανοίγει μυριάδες πιθανότητες για περιπέτειες, πέρα από τα καθορισμένα όρια των προηγούμενων κόσμων, μια και εδώ περιλαμβάνονται άπειρες διαστάσεις που μπορούν να ικανοποιήσουν τα γούστα και των πιο απαιτητικών. Αν δεν σας φθάνουν αυτά ή έχετε προσκολληθεί σε κάποιους αγαπημένους χαρακτήρες από πιο παλιά, πάλι δεν υπάρχει πρόβλημα, μια και ο κόσμος "δένει" αρμονικά με όλους τους υπόλοιπους, λειτουργώντας ως συνδετικός κρίκος ανάμεσα στα διάφορα σκηνικά της TSR. Forgotten Realms, Greyhawk, Dark Sun, Ravenloft, Dragonlance, όλα μπορούν να παιχθούν τέλεια μαζί με το Planescape, για μια δυνατή role-playing εμπειρία!



Ακολουθώντας πιστά την παράδοση της εταιρίας, το Planescape κυκλοφορεί σε ένα βασικό κουτί που σφύζει από βιβλία και χάρτες, περιέχει δε οτιδήποτε χρειάζεται κάποιος για να ξεκινήσει τις περιηγήσεις του στον κυκεώνα των διαστάσεων, καθώς και μερικές μικρές περιπέτειες. Γεμάτο ατμοσφαιρικές εικόνες, το κουτί σάς εισάγει κατευθείαν στην ιδέα του κόσμου και σας προετοιμάζει για αυτά που θα συναντήσετε στα παιχνίδια σας. Η κύρια βάση του Planescape είναι η Sigil, η πόλη των Θυρών. Πρόκειται για μια τεράστια και ισχυρή πόλη που βρίσκεται στο κέντρο των διαστάσεων, ένα σταυροδρόμι για όλους τους ταξιδιώτες, ένα μέρος που επιτρέπει τη μετάβαση από μία διάσταση σε άλλη ακόμα και σε απλούς ανθρώπους, χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση υψηλής μαγείας. Γνωρίζοντας τα κατάλληλα κλειδιά, οι τυχοδιώκτες μεταπηδούν από τη μια διάσταση στην άλλη, ψάχνοντας θησαυρούς και περιπέτεια. Φυσικά, δεν μπορείτε να περιμένετε μια πόλη που βρίσκεται στο κέντρο του σύμπαντος να μην κατοικείται από περίεργους κατοίκους. Η Sigil είναι μια νέα Βαβέλ, όπου όλα τα πλάσματα των διαστάσεων περνούν από εκεί: κλασικές φυλές όπως άνθρωποι, νάνοι και ξωτικά μέχρι εφιαλτικά πλάσματα που έρχονται από τα χαμηλότερα στρώματα της Αβύσσου. Όλοι έρχονται στην Sigil για να κάνουν τις δουλειές τους και να πετύχουν τους στόχους τους, υπό την αμείλικτη κυριαρχία της Κυρίας του Πόνου, της πανίσχυρης κυρίαρχης της πόλης. Η Sigil, όπως και οι άλλες περιοχές του Planescape, θα σας φέρει σε επαφή με θεούς και δαίμονες, μόνο που αυτή τη φορά θα τους δείτε από μια πολύ διαφορετική σκοπιά, αυτήν του συμπολίτη.

Πράγματα που θα προκαλούσαν το θαυμασμό και τον τρόμο στα Forgotten Realms ή στις ομίχλες του Ravenloft, αποτελούν εδώ καθημερινότητα. Baaetezu και Deva συχνάζουν στα ίδια μπαρ, ενώ οντότητες που κάπου αλλού θα μπορούσε να ήταν θεοί και άρχοντες εδώ είναι απλοί πολίτες. Η καθημερινή ζωή στην Sigil είναι μονίμως γεμάτη εκπλήξεις και θαύματα, κινδύνους και άλλα πολλά, σίγουρα όχι ανιαρά. Και αν σας φαίνεται μπερδεμένη η απλή ζωή, περιμένετε να δείτε τι γίνεται στο πολιτικό παρασκήνιο. Δεκάδες φατρίες και οργανώσεις παλεύουν για να υπερισχύσουν στον πολιτικό χώρο, ακολουθώντας η καθεμία τα δικά της δόγματα και φιλοσοφίες. Προδοσίες, έντονες καταστάσεις και ανοιχτές συγκρούσεις λαμβάνουν χώρα επί καθημερινής βάσεως, καθώς όποιος κυριαρχεί στο κέντρο του πολυσύμπαντος κυριαρχεί στο ίδιο το πολυσύμπαν.

Μέσα σε όλα αυτά, εμφανίζονται οι χαρακτήρες σας είτε ως κάτοικοι της Sigil είτε ως νεοφερμένοι από άλλες διαστάσεις (γιατί να μην κρατήσετε τους αγαπημένους χαρακτήρες σας;), που προσπαθούν να επιβιώσουν μέσα στον πολιτικό κυκεώνα της Πόλης των Θυρών και να γίνουν διάσημοι και πλούσιοι τυχοδιώκτες. Μέσα από τις πόρτες θα μεταφερθείτε σε μαγευτικά και επικίνδυνα μέρη, αντιμετωπίζοντας τις μεγαλύτερες προκλήσεις που έχετε συναντήσει ποτέ. Ο κόσμος των διαστάσεων δεν είναι ο απλός κόσμος που έχετε συνηθίσει. Ισχυροί μάγοι και τέρατα σας περιμένουν σε κάθε στροφή του δρόμου σας μαζί με πολλές ανταμοιβές για τους θαρραλέους, τους έξυπνους και τους τυχερούς που ξέρουν να επωφελούνται των καταστάσεων. Πρόκειται για έναν αλλόκοτο κόσμο που θα σας συναρπάσει από την πρώτη στιγμή και θα σας παρασύρει με την ατμόσφαιρά του.

Αναφερόμενοι στην ατμόσφαιρα, στο Planescape η TSR δίνει ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα του role-playing, δημιουργώντας ρεαλιστικές κουλτούρες και κοινωνίες που δεν θυμίζουν σε τίποτε τις ήδη υπάρχουσες. Οι άνεμοι της αλλαγής πνέουν ακατάπαυστα, καθώς έρχεστε σε επαφή με νέους τρόπους σκέψης και ύπαρξης. Πέρα από ένα απλό σκηνικό για περιπέτειες, ο κόσμος του πολυσύμπαντος είναι μια αρένα για φιλοσοφικές συγκρούσεις και ανησυχίες, μια ζωντανή πρόκληση για την ικανότητά σας να παίξετε κάποιον φανταστικό ρόλο. Περιπέτειες έξω από τα συνηθισμένα και νέα μοτίβα συμπεριφοράς θα ασκήσουν επάνω σας τη σαγηνευτική γοητεία τους.

Ακόμα και αν δεν σας ενδιαφέρει αυτή τη στιγμή να ασχοληθείτε με κάτι τέτοιο, αξίζει να ρίξετε μια ματιά στον κόσμο προκειμένου να αποκτήσετε μια καλύτερη ιδέα για το πώς συνδέονται οι διαστάσεις και τι επιπλοκές μπορεί να επιφέρουν στον κόσμο που έχετε επιλέξει για τα παιχνίδια σας. Ακόμα, μια βόλτα στις διαστάσεις μπορεί να αποτελέσει ένα ευχάριστο διάλειμμα από τα τετριμμένα, μια νέα πρόκληση για τους ήρωές σας ή μια διέξοδο διαφυγής, αν τελικά όλα πάνε στραβά εκεί όπου βρίσκεστε. Οι πιθανές εφαρμογές είναι όντως άπειρες.



Αν τα προαναφερθέντα σας μπέρδεψαν ή σας φαίνονται... βουνό, μην ανησυχείτε. Οντως, το βασικό κουτί σάς "βομβαρδίζει" με τόνους από πληροφορίες, οι οποίες είναι δύσκολο να αφομοιωθούν. Ωστόσο, δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας. Λόγω της επιτυχίας του κόσμου, έχουν κυκλοφορήσει ή θα κυκλοφορήσουν δεκάδες σενάρια και βοηθήματα ώστε να μη χαθείτε στις άπειρες διαστάσεις του πολυσύμπαντος. Ηδη κυκλοφορούν αρκετά βιβλία για τον Dungeon Master που περιγράφουν διάφορες διαστάσεις και τους κατοίκους τους, δίνοντας παράλληλα ιδέες για τις εκεί περιπέτειες. Ομοίως, κυκλοφορούν βιβλία αφιερωμένα στους παίκτες, στους οποίους δίνουν πληροφορίες πρωταρχικής σημασίας, απαραίτητες για όσους θέλουν να επιζήσουν και να ευτυχήσουν στο κέντρο των διαστάσεων. Εδώ θα βρείτε βιβλία αφιερωμένα σε πολιτικές ομάδες, στην Πόλη των Θυρών και άλλα πολλά. Μπορεί να υπάρχουν άπειρες διαστάσεις που περιμένουν να δημιουργηθούν από τη φαντασία σας, αλλά για όσους δεν θέλουν να κοπιάσουν, υπάρχουν δεκάδες έτοιμες. Το ίδιο ισχύει και για τις περιπέτειες. Πολλά έτοιμα σενάρια σας περιμένουν, που ξεφεύγουν από τα καθορισμένα μοτίβα και πρότυπα μιας φανταστικής περιπέτειας. Εδώ δεν πρόκειται να κληθείτε να σώσετε πριγκίπισσες από κακούς δράκους και μάγους. Θα κληθείτε να ταξιδέψετε σε περίεργες διαστάσεις, να αναζητήσετε περίεργα όντα και να συνεννοηθείτε μαζί τους, αλλά και να αντιμετωπίσετε προκλήσεις και γρίφους που δεν μπορείτε καν να φανταστείτε. Εδώ βρίσκεται η φαντασία τραβηγμένη στα άκρα! ●

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου εδώ και καιρό. Είσαι το καλύτερο περιοδικό που έχω δει. Ας μην τα πολυλέμε, εγώ είμαι κάτοχος ενός υπολογιστή 486S/80MHz, 850MB HD, 4MB RAM και ένα monitor SVGA. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Θα παίζουν όλα τα παιχνίδια στον υπολογιστή μου ή πρέπει να τον κάνω 8MB RAM; (Αν πρέπει να τον κάνω 8MB RAM, πόσο θα μου στοιχίσει;)

2) Μπορείς να μου προτείνεις ένα καλό και φθηνό CD-ROM για το κομπιούτερ μου;

3) Τα Windows 95 είναι χρήσιμα για τον υπολογιστή μου;

4) Το MK3, ο Aladdin και το Lion King θα παίζουν στον υπολογιστή μου;

5) Μπορείς να μου πεις 10 παιχνίδια που θα παίζουν στον υπολογιστή μου;

ΥΓ. 1: Θρύλος και Pixelara for ever.

ΥΓ. 2: Ελπίζω πως θα δημοσιεύσετε το γράμμα μου.

ΥΓ. 3: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Φιλικά,

Λευτέρης Κουτσούρης

!

Φίλε Λευτέρη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Περνάμε αμέσως στα θέματα που σε απασχολούν:

1) Να τον κάνεις 8MB; Μόνο 8MB; Το ιδανικότερο θα ήταν να σκέφτεσαι να ανέβεις στα 16. Βέβαια, τα 16 στοιχίζουν, αλλά μόνο τότε θα μπορούσες να είσαι σίγουρος ότι όλα δουλεύουν ρολόι. Τέλος πάντων. Προς το παρόν και με τα 8MB θα βολευτείς για λίγο καιρό, μια και αυτή είναι η ελάχιστη πρόταση μνήμης των περισσότερων παιχνιδιών. Ομως, το σίγουρο είναι ότι λίαν συντόμως θα πρέπει να προσθέσεις μερικά MB! Οι τιμές είναι ένα θέμα για το οποίο θα ήταν προτιμότερο να απευθύνεστε στα καταστήματα, αφού συνεχώς αλλάζουν. Πάντως, την τελευταία φορά που ρώτησα, κάθε MB στοίχιζε περίπου 10.000 δρχ.

2) Θα σου πρότεινα την αγορά κάποιου επώνυμου για να έχεις το κεφάλι σου ήσυχο. Οσον αναφορά στις τιμές, αυτές έχουν κατέβει σε πολύ χαμηλά επίπεδα και πλέον ένα CD-ROM drive είναι προσιτό σε όλους τους χρήστες (π.χ., ένα τετραπλής μπορείς να το βρεις γύρω στις 20-25.000 δρχ.).

3) Παρέχουν πολλές ευκολίες στο χρήστη που δεν είχε τα προηγούμενα και κυρίως στον αρχάριο. Το περιβάλλον πλέον έχει γίνει πιο φιλικό και έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίζει αυτόματα οτιδήποτε περιφερειακό προσθέσεις στον υπολογιστή σου.

4) Ασφαλώς και θα παίζουν! (Με 8MB, έτσι;)

5) Οχι! Σε έστειλα, έτσι; Δυστυχώς, δεν μπορώ να σου πω μόνο 10 παιχνίδια, γιατί τα παιχνίδια που θα παίζουν στον υπολογιστή σου είναι εκατοντάδες. Αν πάλι θέλεις να είσαι σίγουρος ότι κάποιο πρόγραμμα θα τρέχει στο σύστημά σου προτού το αγοράσεις, τότε δεν έχεις παρά να συμβουλεύεσαι το μικρό καρτελάκι που υπάρχει πάνω σε κάθε παιχνίδι και αναγράφει τις ελάχιστες απαιτήσεις του.

32bit ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

?

Αγαπητό Pixel,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και πολύ καιρό και σε συγχαίρω για το πλούσιο υλικό σου. Σκέφτομαι να αγοράσω ένα από τα δύο καινούρια 32-bit μηχανήματα, το Saturn και το Playstation.

1) Αν αγοράσω το Saturn ή το Playstation από την Αγγλία, θα παρουσιάσουν κανένα πρόβλημα στην τηλεόρασή μου (π.χ. υποδοχή, ενισχυτής, ήχος);

2) Τα CDs που πουλάνε τα καταστήματα στην Ελλάδα για τις δύο αυτές κονσόλες θα παρουσιάσουν κανένα πρόβλημα αν το μηχάνημα είναι από την Αγγλία; Αν ναι, αντιμετωπίζεται;

3) Το VIRTUA STRIKER που έβγαλε η SEGA για coin-op, θα βγει και για Saturn;

4) Ποιο θεωρείς ότι είναι το καλύτερο, το SEGA RALLY, το DAYTONA USA, το RIDGE RACER ή το WIPE OUT; Ταξινόμησέ τα, σε παρακαλώ, από το καλύτερο στο χειρότερο.

5) Ποιο θα διάλεγες μεταξύ των VIRTUA FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT 3, TEKKEN και TOSHINDEN;

6) Αναμένεται πτώση των υψηλών τιμών των παιχνιδιών για Saturn;

7) VICTORY GOAL ή FIFA SOCCER 96;

ΥΓ.: Βάλτε καμιά αφίσα, βρε παιδιά!

Φιλικά,

Γεράσιμος

!

Φίλε Γεράσιμε,

Ευχαριστούμε και εσένα για τα καλά λόγια σου.

1) Κανένα απολύτως πρόβλημα (τα γιαπωνέζικα συστήματα να προσέχεις), αλλά γιατί να το αγοράσεις από την Αγγλία και όχι από εδώ; Η τιμή του Playstation είναι σχεδόν ίδια και στη χώρα μας. Ασε που θα έχεις και την εγγύηση της επίσημης αντιπροσωπίας για οποιοδήποτε πρόβλημα παρουσιάσει - αν ποτέ παρουσιάσει. Το Saturn, η τιμή του οποίου έχει μειωθεί τελευταία, εξακολουθεί να είναι ακριβότερο από τον ανταγωνιστή του.

2) Και εδώ δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας. Ολα τα ευρωπαϊκά παιχνίδια - είτε τα αγοράσεις από εδώ είτε από το εξωτερικό - θα δουλεύουν κανονικά.

3) Πολύ πιθανόν. Αλλωστε, δεν βλέπω το λόγο να μη βγει. Εδώ βγήκε το Sega Rally, το Virtua Fighter και σχεδόν όλα τα παιχνίδια που εμφανίστηκαν κατά καιρούς στα coin op...

4) Sega Rally, Ridge Racer Revolution (βλ. παρουσίαση του παιχνιδιού στο παρόν τεύχος), Daytona και Wipe Out.

5) Το Toshinden 2! Τι; Δεν έχει βγει; Ε, τον άλλον μήνα θα το παρουσιάσουμε και θα έχει ήδη κυκλοφορήσει στα καταστήματα.

6) Δεν έχουμε καμία επίσημη ενημέρωση, αλλά πιστεύουμε ότι ο ανταγωνισμός θα βάλει το χέρι του και εδώ!

7) Μήπως, φίλε μας, και έχεις αγοράσει ήδη κάποιο από τα δύο; Λοιπόν άκου, εγώ θα διάλεγα το Adidas Power Soccer (παρουσίασή του στο τεύχος που διαβάζεις), όχι επειδή διαφημίζεται, αλλά γιατί είναι πράγματι πολύ καλό. Εξίσου καλό είναι και το Actua Soccer για Playstation. Ε, στη συνέχεια θα πρόσθετα και τα παιχνίδια που αναφέρεις με πρώτο το FIFA Soccer.

Κάτι θα κάνουμε για την αφίσα, καλή ιδέα ήταν...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Ο ΒΙΑΣΤΙΚΟΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Δεν έχω σκοπό να σε κουράσω ή τίποτα άλλο. Σκέφτομαι να αγοράσω μία Α 1200 με 8ΜΒ που αργότερα θα την αξιοποιήσω (CD-ROM, HD, εκτυπωτής κ.λπ.) και θέλω να ασχοληθώ σοβαρά με τα animations και τη ζωγραφική.

α) Πιστεύεις ότι είναι καλή αυτή η αγορά;

β) Επειδή το Disney animation studio είναι λίγο παλιό, υπάρχει περίπτωση να μην τρέχει στην Α 1200;

γ) Οι οθόνες για AMIGA ταιριάζουν σε όλα τα μοντέλα AMIGA υπολογιστών; Η οθόνη commodore 1084S ταιριάζει στην Α 1200; Πιστεύεις ότι η συγκεκριμένη οθόνη είναι καλή αγορά για το σκοπό που τη θέλω ή μου προτείνεις κάποια άλλη;

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση πριν από το Μάιο, γιατί ειλικρινά βιάζομαι.

Ευχαριστώ!

ΥΓ. 2: PIXEL και ξερό ψωμί.

Γιώργος Καλπάκης

Καλλίφυτος Δράμας

!

Φίλε Γιώργο ,

Γεια σου και χρόνια πολλά για την ονομαστική σου εορτή, έστω και καθυστερημένα.

α) Η αγορά μίας Amiga είναι πάντοτε μία καλή αγορά. Πρόκειται για ένα μηχάνημα που προσφέρει πάρα πολλά στο χρήστη, χωρίς παράλληλα να απαιτείται μία περιουσία για την αγορά της. Προσοχή, όμως! Στο τεύχος που κρατάς υπάρχει ένα θέμα για τα νέα προβλήματα που αντιμετωπίζει το μηχάνημα καθώς, γενικότερα, εδώ και έναν χρόνο η πορεία της Amiga δεν είναι τόσο καλή. Ασε που, αν αγοράσεις όλα αυτά τα περιφερειακά που αναφέρεις, θα πρέπει να δαπανήσεις πάρα πολλά χρήματα.

Συνεπώς, αν τα συνυπολογίσεις, μπορείς να στραφείς σε άλλα συστήματα - PC ή MAC - όπου υπάρχει πληθώρα τέτοιων προγραμμάτων. Σκέψου προτού κάνεις το πρώτο βήμα!

β) Δεν έτυχε να το δοκιμάσουμε, αλλά νομίζω ότι δεν θα έχεις πρόβλημα.

γ) Ασφαλώς και ταιριάζουν. Πάντως, για καλύτερες αναλύσεις θα σου πρότεινα να αγοράσεις την Amiga M1 438 Stereo.

Δεν ξέρω αν προλάβαμε την αγορά σου, καταφέραμε όμως και το γράμμα σου δημοσιεύεται στο τεύχος Μαΐου.

Ο ΕΠΙΜΕΝΩΝ... ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

Αγαπητό Pixel,

Χαιρετώ το καταπληκτικό επιτελείο σου. Σου έχω γράψει πολλές φορές αλλά δεν έχω δει το γράμμα μου δημοσιευμένο, έτσι λοιπόν κάνω άλλη μια προσπάθεια και ελπίζω να βρω ανταπόκριση. Ας μπω λοιπόν κατευθείαν στο "ψητό" για να μη σας κουράζω με πολύ μπλα-μπλα.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω μία AMIGA 500 +, γιατί τα οικονομικά δεν είναι και πολλά ώστε να ελπίζω στην αγορά μίας AMIGA 1200. Θα μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου;

2) Υπάρχουν κάποιες λεπτομέρειες που χρειάζεται να μάθω, ώστε να μην αντιμετωπίσω προβλήματα με την AMIGA 500+;

3) Είναι συμβατή με άλλες AMIGA;

4) Τα καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν θα πιάνουν στην AMIGA 500+;

5) Είναι αλήθεια ότι η AMIGA 500+ έχει καταργηθεί;

6) Το MONKEY ISLAND 2 πιάνει στην 500+;

7) Πόσο κοστίζει περίπου η 500+;

8) Μπορώ να πάρω μόνο το πληκτρολόγιο και να τη συνδέσω με την τηλεόρασή μου (SONY 14΄΄); Αν όχι, τι χρειάζεται για να συνδεθεί με την τηλεόραση;

9) Θέλω να λάβετε υπόψη σας ότι την AMIGA 500+ τη θέλω μόνο για να παίξω. Συνεπώς, έχει μέλλον στο χώρο αυτό;

Αυτά είχα να ρωτήσω και ελπίζω να μη σας κούρασα. Ελπίζω το γράμμα μου να δημοσιευτεί και να απαντηθούν τα ερωτήματα που με βασανίζουν, αλλιώς θα επιμείνω. Γιατί ο επιμένων νικά!!! Ευχαριστώ και πάλι.

Με εκτίμηση,

Αναστάσης Βράγκαλης

!

Φίλε Αναστάση,

Γεια και χαρά σου. Επιτέλους, ο αγώνας σου τώρα δικαιώνεται!

Περνάμε κατευθείαν στα προβλήματα που σε απασχολούν.

1) Μία Amiga είναι πάντα μία καλή αγορά. Βέβαια, το καλύτερο θα ήταν να μπορούσες να αγοράσεις μία Α1200, αλλά και με την Α500 θα κάνεις τη δουλειά σου, αφού - καθώς μας γράφεις - σε ενδιαφέρουν μόνο τα παιχνίδια.

2) Καμία λεπτομέρεια, όλα τρέχουν μια χαρά, εκτός από τα AGA παιχνίδια.

3) Με την Α500 και Α600 είναι απολύτως συμβατή.

4) Δεν ξέρω τι εννοείς γράφοντας "καινούρια παιχνίδια". Αν εννοείς τα παιχνίδια τις Α1200 (AGA GAMES), αυτά δυστυχώς δεν θα τρέχουν.

5) Εδώ και καιρό. Αφού έχει καταργηθεί η Α600 που ήταν πιο καινούριο μοντέλο...

6) Από όσο θυμάμαι, το Monkey Island 2 τρέχει στην Α500 χωρίς κανένα πρόβλημα.

7) Μεταχειρισμένη - καινούρια αποκλείεται να βρεις - γύρω στις 50.000-55.000 δρχ.

8) Ασφαλώς και μπορείς να τη συνδέσεις με την τηλεόρασή σου, αρκεί να διαθέτει scart. Σε περίπτωση που δεν διαθέτει, θα πρέπει να αγοράσεις και ένα modulator. Το modulator στοιχίζει περί τις 10.000 και στέλνει σήμα στην κεραία της τηλεόρασης.

9) Το κατάλαβα ότι ενδιαφέρεσαι μόνο για παιχνίδια. Προχώρα στην αγορά που σκέφτεσαι. Είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί, αν βέβαια δεν υπάρχει η δυνατότητα αγοράς μίας Α1200, καθώς συνδυάζει ποιότητα και οικονομία.

ΕΤΗΣΙΟ ΜΑΤΣ

?

Αγαπητό Pixel,

Μπαίνω στον αγωνιστικό χώρο στο ετήσιο ματς AMIGA users-PC users ως αναπληρωματικός για την ομάδα των AMIGA users. Παίρνω πάσα, λοιπόν, και ξεχύνομαι στην επίθεση γιατί και που κλεινόμαστε στην άμυνα δεν ωφελεί – η διαφορά δεν είναι ασφαλείας για να πάμε με άνεση στη ρεβάνς. Προσπερνώ με ένα τσαλιμάκι αλά Kick Off (άτιμε Dino Dini μας έχεις στιγματίσει) τον άγνωστο του Σεπτεμβρίου και θα ασχοληθώ με το γράμμα του κυρίου Γιώργου Χατζηπέτρου (μην το πάρεις προσωπικά συνονόματε και με κλαδέψεις στον επαναληπτικό).

Καταρχήν, κύριε Χατζηπέτρο, η ανωτερότητα ενός επεξεργαστή δεν κρίνεται μόνο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



από τα MHz του. Ενδεικτικά σας αναφέρω πως το 68040 στα 25 MHz έχει τις ίδιες επιδόσεις με έναν 486 στα διπλάσια MHz. Κάτι μπορεί να επεξεργάζεται 16 εντολές ταυτόχρονα. Επειδή, όμως, δεν το έχω ερευνήσει διεξοδικά το όλο θέμα, μπορείτε να διαμαρτυρηθείτε για offside.

Σχετικά με το multitasking, ψάξτε καλύτερα και ίσως βρείτε και κανένα άλλο πρόγραμμα στα PCs τα τελευταία δέκα χρόνια που να το εκμεταλλεύονται. Αν νομίζετε, όμως, πως το multitasking αφορά στην ύπαρξη δύο προγραμμάτων ταυτόχρονα στην μνήμη ενός υπολογιστή, τότε μάλλον κάπου τα έχετε μπερδέψει. Το multitasking έχει να κάνει με την αρχιτεκτονική ενός υπολογιστή και σε αυτόν τον τομέα τα PCs υστερούν σε σχέση με άλλα συστήματα όπως η AMIGA, ο Mac και ο Archie.

Καλά τα προγραμματάκια που αναφέρετε, αλλά κάνουν τα ίδια – σε μερικές περιπτώσεις και λιγότερο – από ό,τι αντίστοιχα στην AMIGA, τα οποία και μικρότερες απαιτήσεις στο hardware έχουν και πωλούνται στη μισή τιμή. Εύλογα, λοιπόν, κάποιος που θα έχει μια γνώση του θέματος θα προτιμήσει, για παράδειγμα, για επεξεργασία εικόνας μια AMIGA με το ImageFX 2 παρά έναν PC με το Photoshop. Θα κάνει τη δουλειά του και καλύτερα και φθηνότερα.

Ίσως να μην ουρλιάξω ποτέ από ικανοποίηση παίζοντας DOOM 2, αλλά και εσείς δεν θα νιώσετε ποτέ το χαβαλέ τού να οδηγείς αγελάδες στο Skidmarks ή την ένταση του να αντιμετωπίζεις τρία τανκς και δύο ελικόπτερα, ενώ κουβαλάς ένα αεροπλάνο με το Zeewolf σου. Αλλά το gameplay είναι θέμα γούστου. Ακόμα και ο Spectrum είχε παιχνίδια σαν το Knightlore που από άποψη gameplay είναι ακόμα άπαιχτα (που 'σαι Τσουρινάκη να φτιάξουμε ένα club νοσταλγών του Spectrum;). Αν τα γραφικά στα περισσότερα παιχνίδια στην AMIGA δεν είναι τόσο καλά όσο και στα PCs, δεν φταίει τόσο το μηχάνημα όσο τα software houses. Το ότι έχουν βγει παιχνίδια σαν το Microcosm ή το Lost Eden για CD και στην AMIGA δείχνει πως άμα θέλουν οι εταιρίες μπορούν να βγάλουν οποιαδήποτε παιχνίδια και στην AMIGA. Απλώς, δεν τους συμφέρει λόγο του μικρού αγοραστικού κοινού (θα έλεγα και της πειρατείας, αλλά αυτό ισχύει και για τα PCs). Γι' αυτό, εξάλλου, οι εταιρίες που πρώτα έπαψαν να την υποστηρίζουν ήταν αμερικανικές και το κοινό τους ήταν εξαρχής PC users λόγω της κυριαρχίας των PCs, γιατί πρέπει να έχεις ένα τόσο ακριβό μηχάνημα που αντί γι' αυτό μπορείς να αγοράσεις όλες τις next-gen κονσόλες μαζί.

Σχετικά με τα multimedia, η AMIGA πρώτη είχε με το CDTV multimedia εφαρμογές. Από μαθήματα ιαπωνικών μέχρι συνταγές μαγειρικής (σίγουρα σοβαρότερα θέματα από ό,τι το εσωτερικό του Enterprise). Και αυτό, όμως, οφείλεται στο μικρό αγοραστικό κοινό και τη μη διαδεδομένη χρήση CD-ROM στην AMIGA. Προτού φάω κίτρινη και επανάληψη ίδιου επιχειρήματος, θα σου θυμίσω πως άλλα συστήματα, όπως ο QL τη δεκαετία του '80 ή ο Archimides πιο πρόσφατα, οδηγήθηκαν ουσιαστικά στο περιθώριο εξαιτίας αυτού του λόγου. Συστήματα επαναστατικά για την εποχή τους.

Επειδή, όμως, δεν σου αρέσουν τα επιχειρήματα του στιλ "πού ήσαστε εσείς το 1985 όταν εμείς είχαμε..." (ούτε και εμένα μου αρέσουν, συνάδελφε στρατευμένε user), θα σε ρωτήσω το εξής: Γιατί αντί να μας λες ποσά περιοδικά για PCs κυκλοφορούν με CD (επιχειρήματα με λογική του στιλ "το διαζύγιο Τόλης-Τζούλια είναι σημαντικότερο από το ενεργειακό πρόβλημα, γιατί τα Μ.Μ.Ε. ασχολούνται περισσότερο με αυτό" δεν μου αρέσουν επίσης), δεν μας λες ποιοι υπολογιστές και ποια προγράμματα χρησιμοποιούνται περισσότερο για multimedia παρουσιάσεις, π.χ. σε κανάλια ή εκθέσεις; Μήπως γιατί η AMIGA με το Scala θα είχε μία κυρίαρχη θέση;

Συμφωνώ πως η A4000 είναι υπερβολικά ακριβή, αλλά αυτό δικαιολογείται εν μέρει από το γεγονός ότι περιορίζεται για εφαρμογές όπως video και animation που είναι πιο απαιτητικές από ό,τι τα λογιστικά πακέτα. Και μην μου πεις πως το AMIGA Magic Pack που στοιχίζει 150.000 δρχ. δεν είναι πολύ προσιτό για τους home χρήστες; Και σχετικά ικανοποιητικό hardware διαθέτει για home χρήση και πολύ και ποιοτικό software. Για ένα PC οικιακής χρήσης χρειάζεται να δώσεις κοντά το 1/3 του παραπάνω ποσού μόνο για το λειτουργικό σύστημα, το οποίο μάλιστα μετά βίας δικαιολογεί το χαρακτηρισμό λειτουργικό. Θα μου πεις το παίρνεις πειρατικό μισοτιμής, αλλά τολμάει να τα πει κανείς αυτά στο 90΄ και όταν το ματς γέρνει εις βάρος του;

Δεν είμαι προφήτης για να ξέρω αν η ESCOM θα φέρει την επανάσταση στην Πληροφορική (η AMIGA, πάντως, μια φορά την έφερε και αυτό είναι ιστορία, βλέπε multimedia και multitasking). Αυτό που ξέρω είναι ότι οι business είναι business και κανείς δεν πετά 14 εκατομμύρια δολάρια σε κάτι το άχρηστο. Όπως η IBM αγόρασε την Lotus με πιθανότερο στόχο να κτυπήσει την Microsoft, παρομοίως κάτι θα έχει στο μυαλό της η ESCOM και αυτό μάλλον δεν είναι το να κάνει την AMIGA ένα IBM compatible μηχάνημα, αν κρίνουμε από το γεγονός ότι σκοπεύει να βγάλει ένα AMIGA-MAC bundle καθώς και την PowerAMIGA. Προτού ξεσηκωθούν οι hooligans της εξέδρας και πλακώσουν τα MAT, κλείνω λέγοντας πως συμφωνώ με τον Σταμάτη Σαρρή ότι κάποιος πρέπει να σταθμίζει στις ανάγκες του προτού αγοράσει κάτι. Χρησιμοποιώ ένα σύστημα αξίας 260.000 δρχ. (A1200 + monitor + 420MB HD + μονόχρωμος dot matrix printer) που εξυπηρετεί τέλεια τις πρακτικές μου ανάγκες (επεξεργασία κειμένου, αρχεία διευθύνσεων και τηλεφώνων κ.λπ.), με ψυχαγωγεί (παιχνίδια, ερασιτεχνική ενασχόληση με προγράμματα για γραφικά και animation) και που είναι από τη φύση του φιλικό χωρίς να περιμένει δισεκατομμυριούχους Μεσσίες σαν τον Bill Gates να την κάνουν δήθεν εύχρηστη, με το αζημίωτο βέβαια. Αν ήθελα λογιστικά πακέτα, να τελειώσω μέσα σε ένα απόγευμα το Phantasmagoria και να βλέπω το εσωτερικό του Enterprise, θα έδινα τα διπλά και θα έπαιρνα PC. Δεν είναι άσχημα μηχανήματα, κάθε άλλο. Το γεγονός όμως ότι έχουν μεγαλύτερη υποστήριξη δεν σημαίνει πως τα κατάφερναν σε όλα καλύτερα από ό,τι άλλα μηχανήματα. Ούτε και δικαιολογεί το να συμπεριφέρεται μία μικρή, ευτυχώς, ομάδα PC users σαν οι νεόπλουτοι της Πληροφορικής χωρίς να σέβονται και να μην παραδέχονται, σε συγκεκριμένους τομείς, την ανωτερότητα άλλων συστημάτων.

Με σεβασμό προς όλους,

Γιώργος Κοσκινάς

ΥΓ. 1: Προς άπαντες στρατευμένους users:

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Παιδιά, πού είναι το χιούμορ σας; Τσακωνόμαστε που τσακωνόμαστε, τουλάχιστον να το κάνουμε με στιλ.

ΥΓ. 2: Προς Pixel: Δημοσιεύστε το, παρακαλώ, αλλιώς θα διαμαρτυρηθώ για πληρωμένη διαιτησία.

!

Τώρα, τι να πω εγώ; Οπως καταλαβαίνετε όλοι, ύστερα από την απειλή που δέχθηκα, ήμουν αναγκασμένος να δημοσιεύσω το γράμμα του φίλου της στήλης. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι κατά την είσοδο του κ. Γιώργου Κοσκινά στον αγωνιστικό χώρο έγινε σε αυτόν εξονυχιστικός έλεγχος και δεν βρέθηκαν πάνω του ούτε φωτοβολίδες, ούτε πέτρες, ούτε καδρόνια. Το μόνο που βρέθηκε να κουβαλάει ήταν... πολύ χιούμορ. Χιούμορ που δύσκολα βρίσκεις στις μέρες μας. Θέλω να πιστεύω ότι και ο επαναληπτικός αγώνας θα διαθέτει τα ίδια στοιχεία, χωρίς προκλήσεις - μερικές "μπηχτές" επιτρέπονται - και ότι θα κυμανθεί στα ίδια αξιοπρεπή επίπεδα. Εν αναμονή της ρεβάνς!

ΧΩΡΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΗ

?

Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα να εκφράσω την ικανοποίησή μου για την ύλη σου, αν και πιστεύω ακράδαντα πως οι PC users και οι κάτοχοι κονσόλας έχουν πολλά άλλα περιοδικά στα οποία θα μπορούσαν να αποταθούν, ενώ οι home users κανένα άλλο.

Αφορμή, όμως, του γράμματός μου στάθηκαν οι απόψεις κάποιων αναγνωστών σου, όπως αυτές εκφράστηκαν στη στήλη της αλληλογραφίας σου. Επειδή το γράμμα μου είναι απάντηση σε αυτούς, θα ήθελα να δημοσιευτεί.

Στο τεύχος 113 ο κύριος Τρυπάκης απαντά στον κύριο Σιόπουλο. Στο πρώτο υστερόγραφο φαίνεται το παράπονό του που είναι, άλλωστε, δικαιολογημένο. Εχω να παρατηρήσω, όμως, πως τα multimedia στα PCs απέχουν μακράν από αυτά των μηχανημάτων της Apple. Στο τεύχος 118 ο κύριος Σιόπουλος ανταπαντά στον κύριο Τρυπάκη αλλά κάνει πολλά λάθη. Κύριε Σιόπουλε, εγγενής ανικανότητα στα multimedia και το desktop video παρατηρείται πιο πολύ στην Amiga παρά στον Macintosh. Ολοι οι Macintosh έχουν έξοδο ήχου, τουλάχιστον ίδιας ποιότητας με αυτήν της Amiga, αλλά έχουν και είσοδο ήχου, έχουν ταχύτατους σκληρούς δίσκους SCSI, τουλάχιστον 4 MB μνήμης RAM και χωριστά η μνήμη γραφικών και οι registers του ήχου, όπως καταλάβατε δίνω τις αντιστοιχίες FAST και CHIP RAM με την Amiga.

Οι ρυθμοί του video, που αναφέρετε, είναι τελείως εξωπραγματικοί και για τις δύο Amiga στο βασικό τους configuration, ενώ για την A500 πρακτικά αδύνατες. Για τέτοιες λειτουργίες απαιτείται μεγάλη υπολογιστική δύναμη, την οποία μόνο τα μεγάλα μοντέλα Amiga διαθέτουν. Σε αυτά προστίθενται και οι περιορισμοί του HAM που όλοι γνωρίζουμε. Η Amiga πετυχαίνει τέτοιους ρυθμούς video μόνο με την παρουσία μεγάλων ποσών FAST RAM και σκληρού δίσκου, πράγματα που, επαναλαμβάνω, δεν περιλαμβάνονται. Ενας Macintosh με 68030 στα 33MHz με βασικό configuration (LC 360 ή αντίστοιχος) βγάζει 25fps σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα (QuickTime 2.2 από format MPEG 2). Το CDXL δεν είναι παρά ένας viewer ομολογουμένως ευέλικτος, αλλά πολύ αργός και ανεπαρκής.

Γράφετε ότι διδάχθηκε η Apple από την Amiga. Ακόμη δεν συμπέρανα τι. Πάντως, το Graphics User Interface, το mouse, το SCSI, τα 16.776.716 χρώματα, τα docking stations, τα personal digital assistands, οι laser printers, το plug'n'play, drag'n'drop, η αναγνώριση φωνής, τα adjustable keyboards, τα μεγάλα ονόματα αρχείων σε λατινικό, ελληνικό ή και κυριλλικό αλφάβητο, η δικτύωση μέσω σειριακής κ.ά. είναι αντιγραμμένες οι υποτιθέμενες πρωτοπορίες της Apple από πολλούς άλλους κατασκευαστές.

Το PowerPC δεν είναι κάποιο καινούριο PC. Πρόκειται για μια CPU που σχεδιάστηκε από κοινού με την IBM και την Apple και κατασκευάζεται από την Motorola. Μια CPU (PowerPC601) έχει 45% μεγαλύτερη απόδοση από τον αντίστοιχο P5 στον ίδιο χρονισμό, ενώ ο 68060 έχει 17% μεγαλύτερη απόδοση από έναν P5 στον ίδιο χρονισμό. Αυτός ο λόγος μαζί και με την καθυστέρηση της παρουσίασης του συγκεκριμένου επεξεργαστή οδήγησαν την Apple στην ανάπτυξη του PowerPC. Είναι η CPU που πιθανότατα θα χρησιμοποιήσει και η ESCOM στις νέες RISC Amiga. Οι νέοι desktop PowerMac χρησιμοποίησαν τον νέο PowerPC604 σε χρονισμούς μέχρι τα 150MHz και τα νέα notebooks τον PowerPC603 σε χρονισμούς μέχρι τα 133MHz. Μάλιστα τα μηχανήματα της Apple συμπεριφέρονται σαν κανονικοί Mac και όχι σαν PCs, όπως υποστηρίζετε.

Πραγματικά, οι δυνατότητες του AAA είναι απερίγραπτες (αφού αυτό δεν υπάρχει, πώς να περιγραφούν!). Αλλά κανείς δεν θα έπρεπε να παίρνει τις φήμες στα σοβαρά, ειδικά τις φήμες που επίτηδες διέδιδε η Commodore με σκοπό να εξασφαλίσει τη βιωσιμότητά της, κάτι που τελικά δεν κατάφερε.

Αυτός ήταν και ο λόγος που παραχώρησε η Apple άδειες για clones. Μπορεί, αν η Commodore είχε παραχωρήσει τέτοιες άδειες, και να μην έκλεινε. Τώρα πια η ESCOM παραχωρεί άδειες.

Εγώ, προσωπικά, δικαιολογώ τη χρήση A4000 το βράδυ των εκλογών λόγω κάποιας άλλης απασχόλησης των SGIs. Αλλά, έτσι και αλλιώς, αυτό δεν σημαίνει και τίποτα. Οπως και το ότι ένας κούκος δεν φέρνει την άνοιξη.

Στο γράμμα του κυρίου Ηλία (τεύχος 119), έδωσε απάντηση ο κύριος Μαραγκάκης (τεύχος 121). Εγώ δεν έχω παρά να συμφωνήσω μαζί του, αλλά σε λίγο ηπιότερους τόνους.

Πρέπει όμως να παρατηρήσουμε ότι τα SGIs δεν είναι μόνο μόδα, αλλά πραγματικά ικανά μηχανήματα. Και εδώ ακριβώς ας μου επιτραπεί μια μικρή παρένθεση. Στο τεύχος 123, στη στήλη Terra Informatica, στη σελίδα 14, γράφετε ότι με την κάρτα 2-GO και μία A400 θα προκύψει ένας SGI-killer. Αυτό είναι αναληθές. Ενας SGI είναι κάτι πολύ παραπάνω. Το κόστος με τα add-ons θα είναι το λιγότερο ανάλογο. Αυτό που θεωρώ παράλογο είναι το ότι ο κύριος Μαραγκάκης πιστεύει πως το Aptiva ακούγεται σαν Amiga για λόγους marketing. Τότε και το AGA ακούγεται σαν V-GA (είναι κάτι τέτοιο δυνατό;).

Γράμματα σαν του Νίκου Βαρναβά (τεύχος 123) και του Αγνωστου Φίλου (τεύχος 124) δεν αξίζουν χαρακτηρισμό. Το τελευταίο, άλλωστε, απαντήθηκε πολύ εύστοχα από τον Παύλο Αλεξανδράκη, τον Κεράμπο Λεωνίδα και τον Μιχάλη Μπίμπαση (τεύχος 124).

Στο ίδιο τεύχος, ο Γρηγόρης Γρηγοριάδης

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



πιθανόν έχει την εντύπωση ότι το υποσύστημα γραφικών κάθε Amiga βρίσκεται σε κάρτα (!), συγκρίνει τις επιδόσεις δύο CPUs στα γραφικά (!), μας πληροφορεί για τις δεκάδες εκατομμυρίων των τρανζίστορ στο εσωτερικό μιας CPU των PCs (!), μας αναφέρει και κάποιον επεξεργαστή PC (!), που ενσωματώνει – λέει – 25.000.000 τρανζίστορ και για όλα αυτά, όπως καταλαβαίνεις, αγαπητό περιοδικό, δεν έχω κανένα σχόλιο.

Ο κύριος Κωτσιάς, στο ίδιο τεύχος, από όσα κατάλαβα μας προτείνει έναν ACORN στη θέση ενός PC. Χαλίφης στη θέση του χαλίφη. Αφού, βέβαια, ο ACORN κέρδισε τη μάχη με τα PowerMac (είναι και τα δύο δυνατές PISC πλατφόρμες). Εδώ πρέπει να αναφέρουμε πως η Apple είχε προσεγγίσει την ACORN για τον επεξεργαστή της, τον ARM. Τελικά, ο ARM3XO χρησιμοποιήθηκε στον Newton, έναν υπολογιστή χειρός, με δυνατότητα αναγνώρισης γραφής, το Newton Message Pad(!). Δηλαδή, καλοί υπολογιστές είναι οι ACORN, αφού αυτοί εξομοίωναν καλύτερα το PC. Μα, αν είναι ποτέ δυνατόν! Εμένα, όμως, μου φθάνει που οι PowerMac εξομοιώνουν τους Macintosh τουλάχιστον δύο φορές πιο γρήγορα, ενώ στα optimized προγράμματα είναι έως και 8 φορές πιο γρήγορα.

Οσο για τον DUAL BUS PROCESSOR, κάθε Macintosh μπορεί μέσω κάρτας να εξομοιώσει τέλεια ένα PC. Κάρτες που σαν ελάχιστο στοιχείο τους έχουν τον επεξεργαστή 486 και τις ROM του PC με υποστήριξη δεύτερης οθόνης ξεχωριστής RAM κ.ά.

Ολες οι σκηνές στις ταινίες Sea Quest DSV και Babylon 5 είναι φτιαγμένες με Amiga και όχι μερικές μόνο, όπως αναφέρετε.

Ας περάσω, όμως, και στις δικές μου απόψεις. Εχω ακούσει πολλές φορές PC users να κοκορεύονται για το μηχάνημά τους, αδίκως βέβαια. Να αψηφούν όχι μία Amiga ούτε έναν Mac, αλλά ακόμη και ένα SGI στα δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά και το animation. Εχουν ένα πρόγραμμα 3D και αυτοί (3D Studio) και ένα πρόγραμμα ζωγραφικής (CorelDRAW!), που δεν είναι μεταφορές καλές αλλά μη αποτελεσματικές από Mac, και χαίρονται. Οπωσδήποτε, στα προγράμματα γραφείου είναι πιο γρήγορα, αλλά και ποιος δεν ξέρει ότι η Microsoft τα σαμποτάρει; Να υποστηρίζουν τις παραπάνω πρωτοπορίες του Mac (και της Amiga) που αντιγράφουν – και, μάλιστα, ανεπιτυχώς τα PCs – όλα αυτά τα χρόνια. Αλήθεια, ξέρετε μια από τις πιο επιτυχημένες εγκαταστάσεις plug'n'play που έχω δει σε Windows 95; Του πήρε 3 ολόκληρα λεπτά για να βγάλει μήνυμα ότι δεν αναγνωρίζει mouse στη σειριακή. Βάσει του παραπάνω γεγονότος το plug'n'play των Windows 95 θα έπρεπε να λέγεται plug'n'pray at first plug'n'cray at last. Και τι είναι τελικά τα Windows 95; DOS και Windows 3.1 στο autoexec.bat με κάπως καλύτερο user interface. Και πάλι τι ήταν εκείνα που γράφατε για έναν software emulator στην Amiga; Εντάξει, κάτι είναι και αυτό να έχεις έναν Mac, αλλά αν αυτός είναι ο IIci με απόδοση τη μισή του 68040, τότε καλύτερα να αγοράσεις έναν Mac.

Οπως ίσως καταλάβατε είμαι ένας non PC fan (ό,τι δεν είναι PC). Και σκοπεύω να αγοράσω μια A1200 με αρκετά περιφερειακά στο εγγύς μέλλον (και σίγουρα όχι ένα PC).

Τέλος, θα ήθελα να παρακαλέσω όποιον έχει σοβαρή άποψη επί του θέματος να την εκφράσει.

Με εκτίμηση,
Κ.Κ. Σκάφας

INTERNET ΚΑΙ AMIGA



Αγαπητό Pixel,

Είμαι χρόνια αναγνώστης σου και θέλω να μου απαντήσεις σε ορισμένες σημαντικές – για μένα – ερωτήσεις.

1. Μπορώ να συνδέσω το 3DO ή μια κονσόλα νέας γενιάς στο 1083S και πώς;

2. Να αγοράσω το Amiga Magic pack ή να περιμένω για τυχόν βελτιώσεις (π.χ. CD-ROM, 030, 40 MHZ κ.λπ.);

3. Μπορώ να κάνω το 1083 S τηλεόραση και πώς;

4. Πιστεύεις ότι, σε περίπτωση που η Amiga καθιερώσει στα νέα μοντέλα σκληρό, CD-ROM, αρκετή RAM, θα δούμε παιχνίδια ποιότητας όπως "PHANTASMAGORIA", "THE DIG" κ.λπ.;

5. Μπορώ να συνδεθώ με το INTERNET με την A500 και ποια περιφερειακά θα χρειαστώ; Θα μου πάρει αρκετό καιρό να "επιβιώσω" σε αυτόν το χώρο;

6. Ποια κονσόλα έχει περισσότερο μέλλον, κυρίως στον τομέα του software, το 3DO, SATURN, CDI, PLAYSTATION, JAGUAR CD ή CD 32.

Με εκτίμηση,
Θεοδωρόπουλος ΧΡΗΣΤΟΣ
"VIRTUAL BOY"
Βούναργο Ηλείας



Φίλε Χρήστο,

Γεια και χαρά σου. Περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου.

1) Ασφαλώς και μπορείς να το συνδέσεις. Αν θυμάμαι καλά, το 1083S είναι εφοδιασμένο και με scart είσοδο. Αν πάλι με απατά η μνήμη μου –βλέπεις έχω και μια ηλικία–, τότε σίγουρα υπάρχει είσοδος rca για την εικόνα και δύο για τον ήχο (stereo). Πάντως, είτε με τον έναν τρόπο είτε με τον άλλον, το σίγουρο είναι ότι μπορείς να συνδέσεις πάνω στο monitor σου οποιαδήποτε κονσόλα θέλεις. Θα πας σε ένα computer shop και θα ζητήσεις ένα καλώδιο για σύνδεση της κονσόλας σου με το monitor.

2) Εγώ θα έλεγα να περιμένεις γενικώς. Οπως θα δεις και στο τεύχος που κρατάς, υπάρχει ένα θεματάκι σχετικά με τα νέα "σύννεφα" που εμφανίστηκαν πάνω από την Amiga. Αρα, όπως καταλαβαίνεις, τα πράγματα δεν είναι και πάλι τόσο ευχάριστα.

3) Βεβαίως και μπορείς. Αν έχεις video τα πράγματα είναι πολύ απλά. Σύνδεσε το video σου στο monitor και ψάξε μέσω video να βρεις τα κανάλια. Αν πάλι δεν έχεις, τότε θα πρέπει να αγοράσεις ένα μηχάνημα που θα σου επιτρέπει να κάνεις το ίδιο. Δεν θυμάμαι ακριβώς πώς λέγεται, απλώς θυμάμαι ότι κάτι τέτοιο είχε βγάλει η Amstrad.

4) Και γιατί να μη δούμε; Οσα αναφέρεις είναι τα προβλήματα που δεν το επιτρέπουν μέχρι τώρα. Αλλά για σκέψου και το άλλο. Αν η Amiga εφοδιαστεί με όλα αυτά, η τιμή της πού θα φτάσει;

5) Πολύ απλά. Αρκεί ένα modem –καλό θα είναι να είναι γύρω στα 14.400– και μια συνδρομή. Από εκεί και πέρα όλος ο κόσμος είναι ...στα πόδια σου, στην οθόνη σου δηλαδή.

6) Από ό,τι δείχνουν τα πράγματα το PlayStation έχει το πρώτο χέρι και ακολουθεί το Saturn. Τα υπόλοιπα θα έλεγα να τα αποφύγεις, ειδικότερα το Jaguar.





Επιμέλεια PC δισκέτας/Κείμενα: U. Grelloni
Επιμέλεια Amiga δισκέτας/Κείμενα: Γ. Κουρκουτάς

Για ενδεχόμενη αλλαγή του τύπου της δισκέτας ή για οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα σχετικά με αυτήν απευθυνθείτε στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

PC DISK

Προκειμένου να μπορέσετε να τρέξετε τα προγράμματα που βρίσκονται στη δισκέτα, θα πρέπει υποχρεωτικά να τα εγκαταστήσετε στο σκληρό σας δίσκο, για το λόγο ότι όλα είναι σε συμπιεσμένη μορφή. Πρόκειται για μία πολύ εύκολη διαδικασία, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τοποθετήσετε τη δισκέτα στο 3.5" drive σας και να εκτελέσετε το πρόγραμμα PIXEL.EXE. Αμέσως θα βρεθείτε στο πρόγραμμα εγκατάστασης.

AMIGA DISK

Για αυτόν το μήνα έχουμε επιλέξει έξι πολύ καλά παιχνίδια που θα τρέξουν σχεδόν σε όλες τις Amiga. Επίσης, υπάρχουν και δύο πολύ χρήσιμα utilities.

Η επιλογή των προγραμμάτων γίνεται πάντα μέσω του γνωστού σας menu. Τα μόνα προγράμματα που πρέπει να εγκαταστήσετε είναι τα δύο utilities. Μόλις επιλέξετε το gadget του Tolle Clock ή του The Guru, θα εμφανιστεί ένας requester που θα σας ζητά να επιλέξετε το drive στο οποίο θα γίνει η αποσυμπίεση των προγραμμάτων. Οπως ίσως καταλαβαίνετε, θα πρέπει να έχετε δεύτερο disk drive ή σκληρό δίσκο για να τα αποσυμπιέσετε. Αν τα αποσυμπιέσετε σε εξωτερικό disk drive θα πρέπει να δώσετε στον requester DF1:, DF2: κ.ο.κ. Αν έχετε σκληρό δίσκο, θα πρέπει να δώσετε DH0:, DH1: κ.ο.κ. Οταν αποσυμπιεστούν θα δημιουργηθούν δύο directories με τα αντίστοιχα ονόματα των utilities. Για την αποσυμπίεση των προγραμμάτων απαιτούνται περίπου 100KB ελεύθερου αποθηκευτικού χώρου. Τέλος, θα ήθελα να σας υπενθυμίσω ότι όποια παιχνίδια ή εφαρμογές είναι shareware και σας αρέσουν, θα πρέπει να στείλετε το ανάλογο χρηματικό ποσό στο δημιουργό τους.

PC Disk Version

GATE WORLD

Ενα καταπληκτικό platform game έχουμε τη χαρά να φιλοξενούμε στην παρούσα δισκέτα. Η ιστορία εξελίσσεται μέσα στο κέντρο ενός αστεροειδούς, όπου ο θαρραλέος Klondike θα πρέπει να βρει και να καταστρέψει όλους τους άγνωστους επισκέπτες. Το παιχνίδι διαθέτει 256 χρώματα, έχει τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, υποστηρίζει joystick ή πληκτρολόγιο και 12 διαφορετικές μουσικές κάρτες.



GATE WORLD

Για να τρέξετε το πρόγραμμα, πρέπει να έχετε ένα μηχάνημα τουλάχιστον 386 ή καλύτερο, VGA και 560K RAM. Αν κάποιος θελήσει να επικοινωνήσει μέσω Internet με τον κατασκευαστή του προγράμματος, δεν έχει παρά να στείλει τα σχόλιά του στη διεύθυνση: hbsoftware@aol.com

PAKO

Για να τρέξετε αυτό το καταπληκτικό Pacman θα πρέπει το σύστημά σας να είναι τουλάχιστον ένας 286 ή καλύτερος και να έχετε VGA κάρτα.



PAKO

Αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα, για να παίξετε θα πρέπει να τρέξετε το αρχείο PAKO2 .EXE. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η συλλογή όλων των τροφών που θα βρείτε στο δρόμο σας ώστε τα κακά διαστημικά τέρατα να πεθάνουν της πείνας.

Μπορείτε να παίξετε με το πληκτρολόγιο -function keys, πάνω, κάτω, δεξιά ή αριστεράή με το χειριστήριο, αν διαθέτετε. Με το ESC βγαίνετε έξω από το πρόγραμμα και επιστρέφετε στο menu.

RODGE ROCK IN RETRO ACTIVE

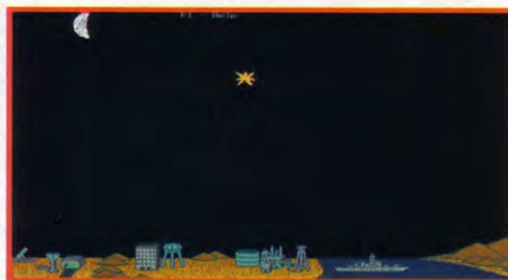
Αλλο ένα καταπληκτικό platform game. Σκοπός σας είναι να βοηθήσετε τον Rodge Rock να καταστρέψει τους εξωγήινους που έχουν εγκατασταθεί στο κέντρο της Γης. Ο Rodge, πέρα από τα όπλα, τα μαχαίρια και τις χειροβομβίδες, είναι εφοδιασμένος και με ένα ζευγάρι μπότες που του επιτρέπουν να πετάει διευκολύνοντας πολλές φορές το δύσκολο έργο του. Το παιχνίδι διαθέτει 10 διαφορετικά επίπεδα, στα οποία μπορείτε να μεταφερθείτε πατώντας κάποιο από τα "F1 - F10", για να αρχίσετε το παιχνίδι. Αν κολλήσετε κάπου και θελήσετε να ξαναρχίσετε το παιχνίδι από την αρχή, πατήστε το Enter. Και εδώ υπάρχουν τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, τα οποία διαλέγετε από την επιλογή option.

SAND STORM

Προστατέψτε την πόλη σας από τους πυραύλους του εχθρού και ετοιμαστείτε για τη μεγάλη αντεπίθεση. Το παιχνίδι μας μεταφέρει κάπου στη Μέση Ανατολή σε έναν πόλεμο τον οποίο είχαμε την ατυχία να ζήσουμε ζωντανά μέσα από τις τηλεοράσεις μας. Στο παιχνίδι υπάρχουν τρία διαφορετικά σενάρια. Στο πρώτο θα πρέπει να προστατέψετε την πόλη χρησιμοποιώντας τα αντιαεροπορικά σας συστήματα, στο δεύτερο να επιτεθείτε στον εχθρό με τους πυραύλους που διαθέτετε και στο τρίτο να βομβαρδίσετε τις εχθρικές θέσεις χρησιμοποιώντας την αεροπορία σας. Για να τρέξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να έχετε έναν 386, κάρτα VGA και ποντίκι.



SAND STORM



SAND STORM

SLOWGAME VERSION 1.01

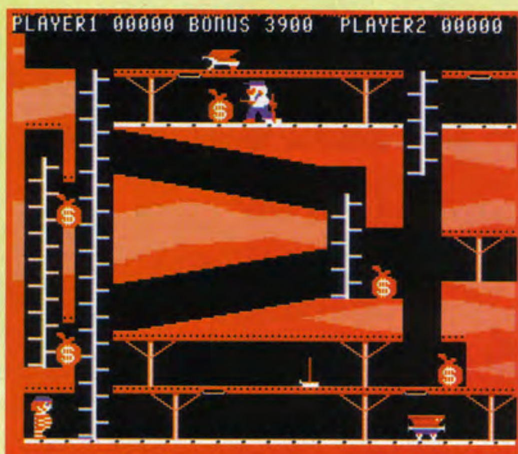
Αντιμετωπίζετε προβλήματα με τα γρήγορα παιχνίδια; Μήπως ο υπολογιστής σας είναι πολύ γρήγορος; Με το προγραμματάκι που σας δίνουμε μπορείτε πλέον να ελέγχετε εσείς την ταχύτητά του. Απλώς στο DOS mode γράψτε C:\SLOWGAME xxxx, όπου xxxx τοποθετήστε 0001 για κανονική ταχύτητα ή FFFF για μειωμένη.

Ενα προγραμματάκι που σας επιτρέπει να χαμηλώσετε την ταχύτητα του μηχανήματός σας και να χαρείτε το παιχνίδι σας στους ρυθμούς που εσείς θέλετε.

Amiga Disk Version

BAGGIT

Το Baggit είναι μια μεταφορά στην Amiga ενός παλιού παιχνιδιού



BAGGIT

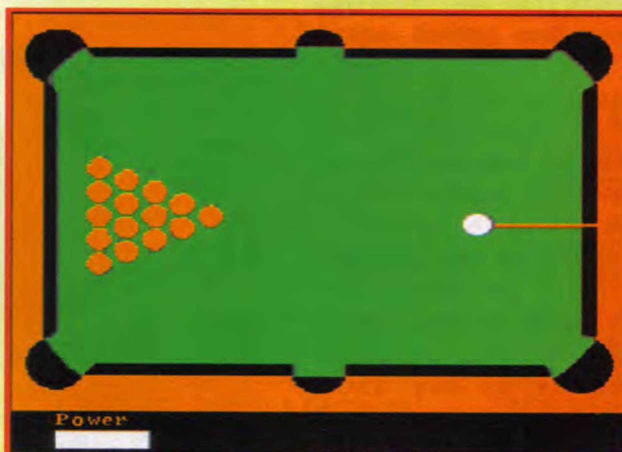
του C64. Σκοπός σας είναι να μεταφέρετε τα σακιά με τα χρήματα πάνω στα κινούμενα καροτσάκια στο κρησφύγετό σας. Από την εισαγωγική οθόνη, πατώντας F1-F3 αρχίζετε το παιχνίδι, και κατά τη διάρκειά του στο κάτω μέρος της οθόνης αναγράφονται πληροφορίες για το πώς παίζεται. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με joystick και θα τρέξει στις 1.2/1.3 Amiga με 1MB RAM, ενώ αν έχετε 2.04+ OS χρειάζονται τουλάχιστον 2MB RAM.

BIPLANES

Το Biplanes είναι ένα airplane shoot'em up. Στην αρχή θα πρέπει να επιλέξετε με κινήσεις του joystick τη δυσκολία του παιχνιδιού, τον αντίπαλό σας και την ποιότητα του ήχου του παιχνιδιού. Κατόπιν, θα πρέπει να καταφέρετε να απογειώσετε το αεροπλανάκι σας και να καταστρέψετε τον αντίπαλο προτού το επιχειρήσει αυτός! Στις OCS/ECS Amiga με 1MB+ RAM θα τρέξει κανονικά, ενώ εάν έχετε AGA Amiga θα πρέπει από το boot menu (πατώντας κατά τη διάρκεια του boot και τα δύο mouse buttons) να επιλέξετε no cache, καθώς επίσης εξομοίωση του OCS chip set (Old επιλογή στο video menu). Το Biplanes δεν θα τρέξει σε 030.

BILLIARD

Πρόκειται για ένα billiard game με επιλογές για αρκετά είδη παιχνιδιού. Η συγκεκριμένη έκδοση δεν έχει ήχο, ενώ ο χειρισμός του γίνεται μέσω joystick ή mouse. Στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού υπάρχουν πληροφορίες για το πώς παίζεται και κατόπιν μπορείτε να επιλέξετε το είδος του παιχνιδιού, τους παίκτες κ.λπ. Το Billiard θέλει τουλάχιστον 2.04+ OS για να τρέξει.



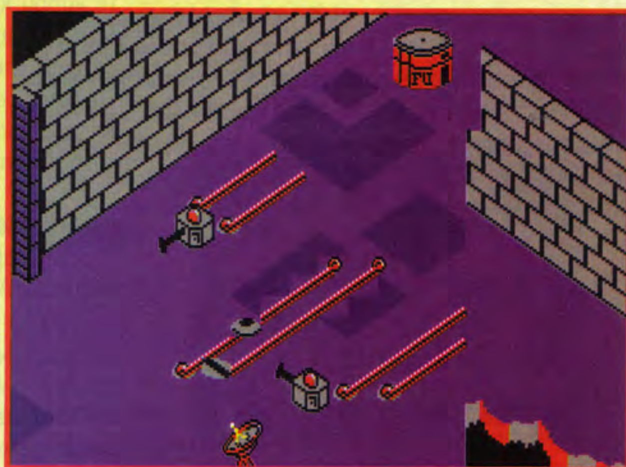
BILLIARD

TRAILBLAZER

Στο menu υπάρχουν δύο επιλογές για το παιχνίδι. Αν έχετε A500, A2000, A3000, A500+, A600 θα πρέπει να επιλέξετε το TrailBlazer OCS/ECS, εάν έχετε A1200, A4000 θα πρέπει να επιλέξετε το TrailBlazer AGA. Και αυτό το παιχνίδι είναι μεταφορά από τον C64 και μπορούν να παίξουν δύο παίκτες. Θα πρέπει να καταφέρετε να φτάσετε την μπάλα, που κυλάει σε ένα 3D επίπεδο, στο τέρμα χωρίς απώλειες. Βέβαια τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, μια και στο δρόμο σας υπάρχουν τρύπες (μαύρα τετράγωνα) που θα πρέπει να αποφύγετε. Το παιχνίδι παίζεται με mouse, το οποίο αν κινήσετε προς τα εμπρός η μπάλα επιταχύνει, ενώ προς τα πίσω επιβραδύνει. Πατώντας το mouse button η μπάλα αναπηδά. Επίσης, θα πρέπει να προσέξετε και τα διάφορα χρωματιστά τετράγωνα που υπάρχουν στην κόκκινη-άσπρη πίστα. Αν πέσετε πάνω στα μωβ σταματάτε, ενώ με τα μπλε κάνετε μεγαλύτερα άλματα, με τα πράσινα αυξάνει η ταχύτητά σας κ.ο.κ. Το παιχνίδι θα τρέξει σε όλες τις Amiga με 1MB+ RAM.

ZAXXON

Ολοι λίγο πολύ θα έχετε παίξει το παιχνίδι αυτό. Θα πρέπει να πετάξετε με το σκάφος σας πάνω από διάφορα τοπία γεμάτα δεξαμενές, πυραύλους, lasers κ.λπ., ενώ κατόπιν δοκιμάζετε τις δυνατότητές σας στο διάστημα. Πρόκειται για ένα από τα παλιά και καλά shoot'em up οριζόντιου scrolling. Στην



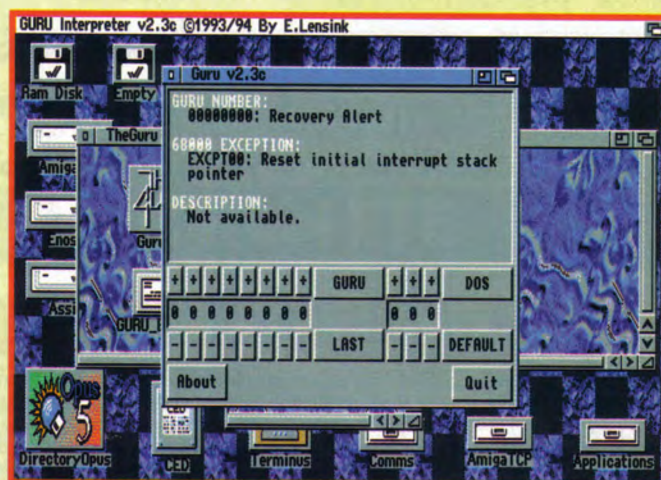
ZAXXON

Amiga Disk Version

εισαγωγική οθόνη πατώντας F1-F3 μπορείτε να επιλέξετε τα γραφικά του παιχνιδιού και να αρχίσετε την πτήση σας. Το παιχνίδι παίζεται με joystick και θα τρέξει σε όλες τις Amiga με 1MB+ RAM.

TOLLE CLOCK

Το Tolle είναι ένα πολύ όμορφο αναλογικό ρολόι για το Workbench. Εφόσον έχετε real-time clock στην Amiga σας και οπωσδήποτε 2.04+ OS, θα πρέπει από το directory Libs του Tolle να αντιγράψετε στο LIBS: directory του Workbench σας την library που χρειάζεται. Αν έχετε 68000 επιλέξτε τη library που τελειώνει σε 000, ενώ αν έχετε 68020+ επιλέξτε τη library που τελειώνει σε 020. Κάντε την ανάλογη επιλογή και στα εκτελέσιμα αρχεία του ρολογιού. Μόλις κάνετε κλικ στο icon του Tolle, από τα menus του μπορείτε να αλλάξετε την εμφάνιση και τις λειτουργίες του, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Κάνοντας κλικ πάνω του μπορείτε να του αλλάξετε το μέγεθος και για να το τοποθετήσετε στο μέρος της οθόνης που θέλετε δεν έχετε παρά να το μετακινήσετε με το mouse και να επιλέξετε save settings από το menu του.



THE GURU

THE GURU

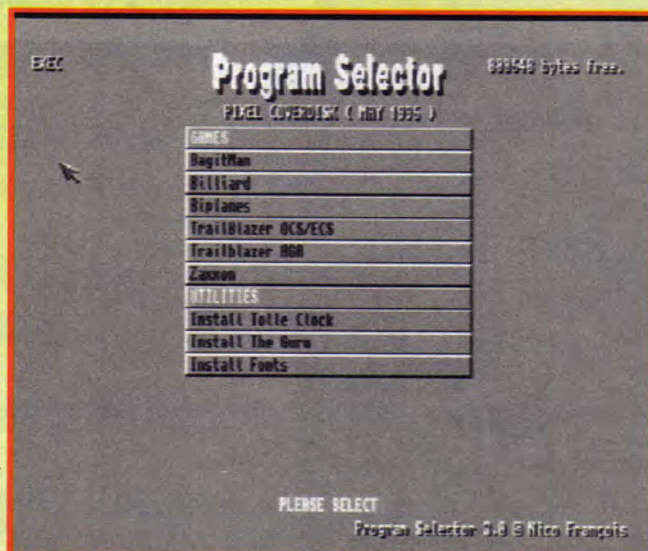
Πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο utility με το οποίο μπορείτε να πάρετε πληροφορίες σχετικά με software failures και τα μηνύματα λάθους του Workbench. Καταρχήν, θα τρέξει σε όλες τις Amiga και επιλέγετε το εικονίδιο που γράφει Guru 2.3c. Αμέσως μετά θα εμφανιστεί ένα παράθυρο, μέσω του οποίου μπορείτε να δώσετε τα δεκαεξαδικά νούμερα που αναγράφονται στους κόκκινους gurus (π.χ. 80000000B) και να πάρετε πληροφορίες για το τι σημαίνουν και από πού προήλθαν (πατώντας το κουμπί GURU). Στο δεξί μέρος που αναγράφεται DOS μπορείτε να δώσετε τα τριψήφια μηνύματα λάθους του Workbench (π.χ. 121) και να δείτε τι σημαίνουν. Αν μετά από ένα software failure τρέξετε τον The Guru, αυτός θα έχει κρατήσει αυτόματα τον αριθμό του s/w failure και πατώντας το button LAST θα σας εμφανίσει τον αριθμό και το είδος του προηγούμενου s/w failure.



TOLLE CLOCH

FONTS

Μόλις αποσυμπιέσετε το archive fonts, θα δημιουργηθεί ένα directory με όνομα freeware, μέσα στο οποίο θα βρείτε τρία άλλα directories με ονόματα: C, Fonts και WBStartup. Εκεί θα βρείτε ελληνικά fonts για το Workbench. Στο C υπάρχει η εντολή FF, στο Fonts τα Hellas fonts και στο WBStartup ρουτίνα εναλλαγής του πληκτρολογίου από τα Ελληνικά στα αγγλικά και το αντίστροφο. Αναλυτικές οδηγίες για την εγκατάστασή τους θα βρείτε στη στήλη "Χωρίς Joystick" αυτού του τεύχους.



ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο **PIXEL** για ένα χρόνο (11 τεύχη) με **έκπτωση 10%**.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 9.900 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 8.900 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο .... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των .... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας .... Ημερ. Λήξης .... Υπογραφή ....

ΔΕΛΤΙΟ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο **PIXEL**, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμία υποχρέωσή σας. Σημειώστε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας που σας ενδιαφέρει, συμπληρώστε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ. .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116													

ΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΛΕΙΠΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΟΥ;

ΑΠΟΚΤΗΣΕ ΤΟ ΤΩΡΑ!

PIXEL



Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PIXEL/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 3, 54, 89, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 107

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.300
Ε3.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.300
Ε5.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε6.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.300
Ε7.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε8.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε9.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε10.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.600
Ε11.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε12.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.100
Ε13.	3D STUDIO σε μία εβδομάδα Σελίδες 328	3.600
Ε14.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 112,	2.500
Ε15.	COREL DRAW! σε μία εβδομάδα Σελίδες 344	3.800

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL-ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' Εκδοση Σελίδες 176	3.000
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	5.100
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.200
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.200
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.300
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.300
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.300
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.800
Λ30.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ31.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.200
Λ32.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ33.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ34.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Λ35.	ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα Σελίδες 160	3.100
Λ36.	MICROSOFT OFFICE Σελίδες 312	4.600

POCKET GUIDES

G1.	DOS 5.0, Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	3.100
G4.	WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.500
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.500
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6, Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	3.100

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800
G19.	WINDOWS 95 Σελίδες 360	3.100

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H3.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H4.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H5.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H6.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H7.	VIRUS SCAN, Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	2.600
H8.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.700
I2.	HTML Σελίδες 136	2.700
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.700
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	3.100
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.700
I6.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
I7.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
I8.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.300
I9.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC Σελίδες 120	2.700
I10.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET Σελίδες 152	3.300
I11.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP Σελίδες 112	2.700

ΔΙΑΦΟΡΑ

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	9.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500
Δ3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 378	4.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

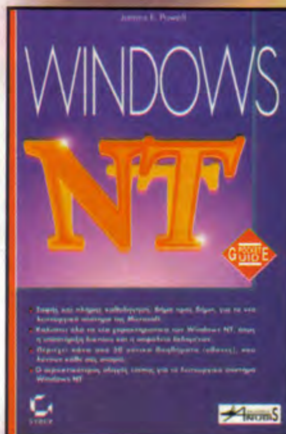
*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

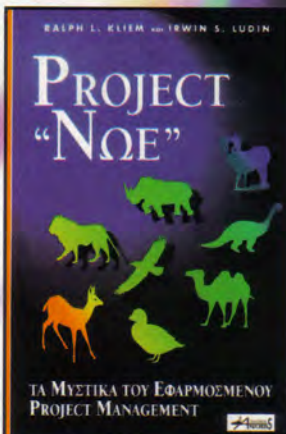
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.400
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.400
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.400
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.400
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.400
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.400
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.400
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.400
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.400
B19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 100	2.400
B20.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ Σελίδες 100	2.400

ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320, Β' έκδοση	4.800
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.500
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340, Γ' έκδοση	3.200
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.600
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.200
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.500
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.800
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.500
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
M20.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Σελίδες 100	2.500
M21.	MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 288	4.800
M22.	ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ Σελίδες 136	2.500









ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ



SPECIAL PRICE
36.000 δρχ.

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για τρεις μήνες με **απεριόριστη χρονική πρόσβαση**
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Ενα βιβλίο-οδηγό** για το Internet"
- Την ειδική έκδοση του περιοδικού "**Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET**"
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** Για PC/XT **15.000** Για AT/286 **25.000** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S5.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S6.	**COMPUTALK** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	**12.000**
S7.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Νέα, βελτιωμένη έκδοση Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**19.700**
S8.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	**39.700**
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**5.000**
S11.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	**8.000**
S12.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	**15.000**
S13.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**39.000**
S14.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	**89.000**
S15.	**GAIA** Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	**9.000**
CYBER2.	**CYBER BOX 2**	**36.000**
CYBER2P.	**CYBER BOX 2 PLUS** Περιέχει fax/modem Crypto 14.400 bps	**69.000**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. ΟΝΟΜΑ:.. ΗΛΙΚΙΑ*..............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. ΠΟΛΗ:.................................. Τ.Κ.:.................. ΤΗΛ.:..................

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:.. ΥΠΟΓΡΑΦΗ:.. ΗΜ/ΝΙΑ:..................

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:.. Α.Φ.Μ.:.................................. Δ.Ο.Υ.:..................

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:..

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	FORMAT 5.25"	FORMAT Amiga	ΚΟΣΤΟΣ

***ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.** ....*

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

Κάϊσσα



ΕΝΤΕΛΩΣ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ (ΚΑΜΜΙΑ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΕΣ ΝΕΕΣ ΕΠΟΧΕΣ) ΣΤΙΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΕΣ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΕΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

26-ΜΑΪΟΣ 1996 Π.Χ. ΤΙΜΗ: 26 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

Ο ΚΑΙΡΟΣ

ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Ο ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΓΚΑΙΝΙΑ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ "ΚΑΪΣΣΑΣ" ΣΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ. Η ΜΕΓΑΛΟΝΗΣΟΣ ΘΑ ΕΧΕΙ ΤΩΡΑ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΗΣ ΠΥΛΗ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΙΡΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ!!!

Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ

ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ: α) THE NORTH. β) RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM



SPELLFIRE: BIRTHRIGHT BOOSTER PACK, SET 9

ΝΕΟΙ ΗΡΩΕΣ, ΝΕΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ, ΝΕΑ ΞΟΡΚΙΑ ΚΑΙ ΝΕΑ ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΔΙΝΟΥΝ ΣΤΙΣ ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ ΣΑΣ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΠΑΡΤΙΔΑ ΤΟΥ SPELLFIRE.

THE NORTH

Ο ΝΟΤΟΣ ΤΟΥ FAERUN ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΝΕΞΕΡΕΥΝΗΤΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΟΥ WATERDEEP. ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΗΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ, ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΝΕΟΥ CAMPAIGN EXPANSION ΤΩΝ FORGOTTEN REALMS. ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΠΟΥ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ, ΕΙΧΑΤΕ ΜΟΝΟ ΑΚΟΥΣΤΑ.



TREASURE TALES

ΟΙ ΠΟΛΥΧΡΩΜΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ - ΙΧΝΗ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ - ΠΑΙΚΤΕΣ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΟΥΝ ΤΟ ΝΗΜΑ ΠΟΥ ΟΔΗΓΕΙ ΣΕ ΔΕΚΑΞΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ. ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΠΟΥ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΝ ΣΕ ΧΑΜΕΝΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ Ή... ΣΕ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΑ ΑΔΙΕΞΟΔΑ.



RAVENLOFT MONSTROUS COMPENDIUM APPENDICES I AND II

ΟΤΙ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΔΕΝ ΤΟΛΜΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ "ΠΟΥ ΤΟ ΕΙΧΑ ΔΕΙ;" ΓΙΑ ΤΑ ELF VAMPIRES, ΤΟΥΣ VISTANI, TIS GREATER MUMMIES ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΑΠΑΙΣΙΑ ΥΠΑΡΞΗ ΑΠΟ ΤΟ RAVENLOFT. Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΤΡΟΜΟΣ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ.

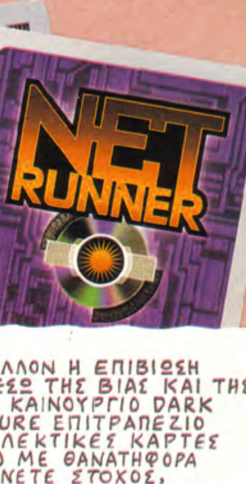


WYVERN

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΤΩΝ ΘΡΥΛΙΚΩΝ ΔΡΑΚΩΝ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΜΕ ΝΕΕΣ ΤΙΜΕΣ - ΕΚΠΛΗΞΗ! STARTER: 500 ΔΡΧ. BOOSTER: 100 ΔΡΧ.







NETRUNNER

ΣΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ Η ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΒΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ. ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ DARK - CYBERPUNK - FUTURE ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΥΝΔΙΑΖΕΙ ΤΑ ΔΥΟ ΜΕ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΑΚΡΙΒΕΙΑ. ΠΡΙΝ ΓΙΝΕΤΕ ΣΤΟΧΟΣ, ΠΑΤΗΣΤΕ "ENTER".





"ILLUMINATI"

Η ΑΙΩΝΙΑ ΣΥΝΩΜΟΣΙΑ ΠΑΙΡΝΕΙ ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΟΣΤΑ, ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ. ΒΡΕΣ ΠΟΙΟΣ ΔΙΑΣΗΜΟΣ ΗΓΕΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΞΩΓΗΪΝΟΣ, ΕΜΠΟΔΙΣΕ ΤΑ ΥΠΟΣΥΝΕΙΔΗΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΚΑΝΕ ΤΗ ΜΥΣΤΙΚΗ ΣΟΥ ΕΤΑΙΡΕΙΑ, ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ. ΟΛΑ ΕΠΙΤΡΕΠΟΝΤΑΙ ΣΤΟ "ILLUMINATI".







T.S.R NOVELS:

- "WAR": ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ, ΑΝΑΡΧΙΚΟ ΤΟΥ ΕΠΟΣ Ο SIMON HAWKE ΜΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΟΝ ΕΜΦΥΛΙΟ ΠΟΛΕΜΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΘΡΟΝΟ ΤΟΥ ANUIRE. ΕΝΑ ΠΟΛΕΜΟ ΠΟΥ ΤΑΡΑΞΕ ΤΑ ΘΕΜΕΛΙΑ ΤΟΥ DRAGONLANCE!
- "SWORD PLAY": ΕΝΑΣ ΤΟΛΜΗΡΟΣ ΒΑΡΒΑΡΟΣ ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΤΑΙ ΣΕ ΠΙΟΝΙ ΤΩΝ ΑΝΤΙΜΑΧΟΜΕΝΩΝ ΑΡΧΙΜΑΓΩΝ ΤΟΥ NETHERIL, ΤΗΣ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ FORGOTTEN REALMS. Η ΠΡΕΜΙΕΡΑ ΤΟΥ ARCANE AGE ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΕΙ!!
- "THE DRAGONS AT WAR": Η ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΘΡΥΛΙΚΟΥ THE DRAGONS OF KRYNN ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΤΟΥ DRAGONLANCE ΚΑΙ ΜΕ ΤΟ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΟ ΤΑΛΕΝΤΟ ΤΩΝ M. WEIS, T. HICKMAN ΚΑΙ D. NILES!!!

* "ΚΑΪΣΣΑ"
- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 Κοντά Στη Ροτόντα 546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
- Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε.Κ. "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
- ΦΙΛΩΝΟΣ 43 Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
- ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40 ΧΑΛΑΝΔΡΙ στην ΕΒΕΛΚΟ ☎ 68 44 928

* "ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
- ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990

* ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΣΥΝΤΟΜΑ...
"ΚΑΪΣΣΑ" ΣΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ!

